

Skripsi

**PENGARUH PERMAINAN PLAYDOUGH TERHADAP KREATIVITAS  
ANAK DITINJAU DARI TINGKAT KONSENTRASI**

*Untuk Menyusun Skripsi Pada Program Strata Satu (S-1)*



**Disusun Oleh :**

Dila Rofiqotuuz Zahro

210105110071

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM**

Skripsi

**PENGARUH PERMAINAN PLAYDOUGH TERHADAP KREATIVITAS  
ANAK DITINJAU DARI TINGKAT KONSENTRASI**

*Untuk Menyusun Skripsi Pada Program Strata Satu (S-1)*

**Oleh :**

Dila Rofiqotuz Zahro

NIM. 210105110071

**Dosen Pembimbing :**

Dr. Nurlaeli Fitriah, M.Pd

197410162009012003



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI**

**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM**

**MALANG**

**2025**

**LEMBAR PERSETUJUAN**

**PENGARUH PERMAINAN PLAYDOUGH TERHADAP KREATIVITAS  
ANAK DITINJAU DARI TINGKAT KONSENTRASI**

**SKRIPSI**

Oleh

**DILA ROFIQOTUZ ZAHRO**

NIM :210105110071

Telah Disetujui Pada Tanggal 12 Juni 2025

**Dosen Pembimbing,**



**Dr Nurlaeli Fitriah, M.Pd.**

**NIP. 197410162009012003**

**LEMBAR PENGESAHAN**

Pengaruh Permainan Playdough Terhadap Kreativitas Anak  
Ditinjau Dari Tingkat Konsentrasi

**SKRIPSI**

Oleh

**DILA ROFIQOTUZ ZAHRO**

NIM : 210105110071

Telah Dipertahankan di Depan Dewan Penguji  
Dan Dinyatakan Diterima Sebagai Salah Satu Persyaratan  
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Islam Anak  
Usia Dini (S.Pd)  
Pada 23 Juni 2025

Susunan Dewan Penguji:

1 Penguji Utama

**Akhmad Mukhlis, MA**

NIP : 198502012015031003

2 Ketua Sidang

**Imro'atul Hayyu Erfantinni, M.Pd**

199203092023212049

3 Sekretaris Sidang

**Dr. Nurlaeli Fitriah, M.Pd**

197410162009012003

Tanda  
Tangan



Disahkan Oleh:

Ketua Program Studi,



**Akhmad Mukhlis, MA**

NIP. 198502012015031003

---

# NOTA PEMBIMBING

6/12/25, 8:15 PM

Print Jurnal Bimbingan Skripsi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
Gajayana 50 Malang Telepon (0341) 552398 Faksimile (0341) 552398

## JURNAL BIMBINGAN SKRIPSI

### IDENTITAS MAHASISWA:

NIM : 210105110071  
Nama : DILA ROFIQOTUZ ZAHRO  
Fakultas : ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Dosen Pembimbing : Dr. Nurlaeli Fitriah, M.Pd  
Judul Skripsi : PENGARUH PERMAINAN PLAYDOUGH TERHADAP KREATIVITAS ANAK DITINJAU DARI TINGKAT KONSENTRASI

### JURNAL BIMBINGAN :

No	Tanggal	Deskripsi	Tahun Akademik	Status
1	8 Oktober 2024	izin mengirimkan revisi bab 1	Ganjil 2024/2025	Sudah Dikoreksi
2	1 November 2024	izin mengirimkan bab 1 dan bab 2	Ganjil 2024/2025	Sudah Dikoreksi
3	3 November 2024	izin menambahkan kerangka konseptual dan bab 3	Ganjil 2024/2025	Sudah Dikoreksi
4	11 Desember 2024	izin mengirimkan revisi kerangka konseptual dan bab 3	Ganjil 2024/2025	Sudah Dikoreksi
5	13 Desember 2024	izin mengirimkan proposal penelitian	Ganjil 2024/2025	Sudah Dikoreksi
6	13 Desember 2024	izin mengirimkan revisi proposal	Ganjil 2024/2025	Sudah Dikoreksi
7	19 Maret 2025	izin mengirimkan revisi proposal dan tambahan bab 3	Genap 2024/2025	Sudah Dikoreksi
8	25 Maret 2025	mohon maaf bu, izin mengirimkan revisi	Genap 2024/2025	Sudah Dikoreksi
9	14 Mei 2025	izin mengirimkan bab 4 bu	Genap 2024/2025	Sudah Dikoreksi
10	23 Mei 2025	Izin mengirimkan revisi bab 4	Genap 2024/2025	Sudah Dikoreksi
11	26 Mei 2025	Izin mengirimkan revisi bab 4 tabel dan deskripsi	Genap 2024/2025	Sudah Dikoreksi

12	29 Mei 2025	izin mengirimkan revisi bab 4 dan judul tabel	Genap 2024/2025	Sudah Dikoreksi
13	5 Juni 2025	izin mengirimkan revisi hasil dan pembahasan	Genap 2024/2025	Sudah Dikoreksi
14	5 Juni 2025	izin mengirimkan revisi uji hipotesis dan pembahasan	Genap 2024/2025	Sudah Dikoreksi
15	5 Juni 2025	izin mengirimkan revisi pembahasan	Genap 2024/2025	Sudah Dikoreksi
16	11 Juni 2025	izin mengirimkan tambahan pembahasan	Genap 2024/2025	Sudah Dikoreksi

Malang, 11 Juni 2025

Dosen Pembimbing



**Dr. Nurlaeli Fitriah, M.Pd**

## PERNYATAAN KEASLIAN

Bismillahirrohmanirrohim

Saya yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Dila Rofiqotuz Zahro

NIM : 210105110071

Fakultas/Program Studi : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan Islam  
Anak Usia Dini

Judul Skripsi : Pengaruh Permainan Playdough Terhadap  
Kreativitas Anak Ditinjau dari Tingkat Konsentrasi

Dengan ini menyatakan bahwa:

Skripsi ini merupakan hasil karya penulis yang diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana (S1) di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

1. Semua sumber yang penulis gunakan dalam penulisan skripsi ini telah dicantumkan sesuai ketentuan atau pedoman karya tulis ilmiah.
2. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa skripsi ini sebagian maupun keseluruhan isinya merupakan karya plagiat, penulis bersedia menerima sanksi yang berlaku di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

Malang, 11 Juni 2025

Pembuat Pernyataan,



Dila Rofiqotuz Zahro

## **KATA PENGANTAR**

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah Subhanahu Wa Ta'ala atas limpahan rahmat, hidayah, serta karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “Pengaruh Permainan Playdough Terhadap Kemampuan Mengkreasikan Tugas Ditinjau Dari Tingkat Konsentrasi Anak” dengan baik dan tepat waktu. Shalawat serta salam senantiasa tercurah kepada junjungan Nabi Muhammad Shalallahu ‘Alaihi Wasallam, yang telah membimbing umat mausia keluar dari zaman kegelapan menuju era yang penuh cahaya ilmu pengetahuan.

Penyusunan skripsi ini dilakukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada program Strata Satu di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa penyelesaian karya ilmiah ini tidak akan mungkin tercapai adanya dukungan, bimbingan, serta bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan penuh rasa hormat dan penghargaan yang setulus-tulusnya, penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. H. M. Zainuddin, MA selaku Bapak Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Prof. Dr. H. Nur Ali, M.Pd selaku Bapak Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Bapak Akhmad Mukhlis, MA selaku Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Ibu Dr. Nurlaeli Fitriah, M.Pd selaku Dosen Pembimbing yang sabar dan telaten dalam membimbing proses penulisan tugas akhir saya, memberikan saran, masukan, serta motivasi kepada saya. Beliau sangat membantu dan berperan penting dalam penyusunan tugas akhir saya dari awal hingga terselesaikannya tugas akhir saya dengan baik.
5. Bapak/Ibu Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang selama ini telah memberi ilmu yang sangat bermanfaat bagi penulis serta bimbingan beliau-beliau selama 4 tahun masa perkuliahan dari awal sampai akhir perkuliahan.

6. Ibu Sandy Tegariyani Putri, M.Pd selaku Dosen Wali penulis yang sangat sabar dalam membimbing dan mengarahkan penulis selama menjalani perkuliahan dari awal sampai akhir.
7. Cinta pertama dan abadikan, Ayah Sabarudin dan Ibu Siti Rohani yang menjadi alasan penulis masih bertahan sampai saat ini. Ucapan terima kasih yang mendalam penulis sampaikan, yang senantiasa memberikan doa, dukungan, semangat, serta motivasi yang tak pernah putus. Tanpa doa dan restu serta pengorbanan yang tulus, penyusunan skripsi ini tidak akan pernah terwujud. Segala usaha dan semangat yang diberikan kepada penulis menjadikan pendorong besar dalam menyelesaikan studi ini hingga tahap akhir. Semoga Ayah dan Ibu senantiasa diberikan kesehatan dan umur yang panjang karena Ayah dan Ibu harus ada disetiap tahap perjalanan penulis.
8. Adik-adik tersayang Muhib dan Fadli yang selalu menemani dan memberikan momen-momen indah kepada penulis.
9. Kepala Sekolah serta jajaran guru TK Islam Almaarif Singosari atas segala ilmu dan bimbingan yang diberikan, dukungan maupun partisipasinya dalam membantu proses penyelesaian tugas akhir dari awal sampai akhir.
10. Saudara sepupu tercinta, Anissa, Refika, dan Faiz. Terima kasih atas persaudaraan yang hangat, atas ketersediaannya menjadi tempat bercerita baik suka maupun duka. Kehadirannya menjadi bagian penting bagi penulis dalam perjalanan hidup penulis.
11. Teman-teman terkasih yaitu Dira, Wulan, Putri, Elza, Najma, Ica, Veron, Muna, dan Hana, serta teman-teman yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu. Terima kasih atas kesediaannya menemani penulis dalam keadaan sedih maupun senang, yang selalu memberikan doa dan dukungan serta memberikan motivasi kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
12. Kepada Dila Rofiqotuz Zahro, ya! Saya sendiri. Terima kasih sudah bertahan sejauh ini terima kasih tetap memilih berusaha dan berjuang sampai dititik ini, walau sering kali merasa takut gagal, namun terima kasih telah menjadi manusia yang mau berusaha dan tidak takut mencoba. Apapun hasilnya, ini merupakan pencapaian yang patut dirayakan untuk diri sendiri.

Malang, 4 Juni 2025

A handwritten signature in black ink, consisting of a stylized initial 'W' followed by several vertical and horizontal strokes, ending with a period.

Penulis

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PERSETUJUAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>NOTA PEMBIMBING .....</b>	<b>iv</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN.....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xiv</b>
<b>PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN .....</b>	<b>xv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan Penelitian .....	4
D. Manfaat .....	4
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>5</b>
A. Penelitian Terdahulu yang Relevan.....	5
B. Kajian Teori .....	6
C. Kerangka Konseptual .....	13
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>15</b>
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	15
B. Tempat dan Waktu Penelitian .....	15
C. Populasi dan Sampel .....	15
D. Variabel Penelitian .....	16
E. Definisi Operasional .....	16
F. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data .....	17
G. Teknik Analisis Data .....	21
<b>BAB IV .....</b>	<b>23</b>
<b>HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>23</b>
A. Deskripsi Hasil Penelitian .....	23
B. Pembahasan .....	42

<b>BAB V.....</b>	<b>46</b>
<b>KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>46</b>
A. Kesimpulan .....	46
B. Saran .....	47
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>48</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>53</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir .....	14
Gambar 4.1 Penilaian Hari Pertama .....	23
Gambar 4.2 Penilaian Hari Kedua.....	24
Gambar 4.3 Penilaian Hari Ketiga.....	24
Gambar 4.4 Penilaian Hari Keempat .....	25
Gambar 4 5 Penilaian Hari Kelima .....	25
Gambar 4 6 Kegiatan Bermain Playdough .....	26
Gambar 4 7 Diagram Tingkat Konsentrasi Anak Pada Indikator Ketenangan Selama Kegiatan Belajar .....	28
Gambar 4 8 Diagram Tingkat Konsentrasi Anak Pada Indikator Ketahanan Mengikuti Kegiatan Sesuai Dengan Durasi Yang Ditentukan.....	29
Gambar 4. 9 Diagram Tingkat Konsentrasi Anak Pada Indikator Keterlibatan Dalam Kegiatan Belajar .....	30
Gambar 4 10 Diagram Tingkat Konsentrasi Anak Pada Indikator Fokus Pada Satu Objek 31	
Gambar 4 11 Diagram Pre-Test dan Post-Test Pada Indikator Menggabungkan Ide Baru Dengan Ide Yang Sudah Ada .....	34
Gambar 4. 12 Diagram Pre-Test dan Post-Test Pada Indikator Memecahkan Masalah Dengan Cara Yang Berbeda.....	36
Gambar 4. 13 Diagram Pre-Test dan Post-Test Pada Indikator Berfikir Secara Kritis, Analitis, dan Orisinil .....	38

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-kisi Observasi Kemampuan Konsentrasi Belajar Anak.....	18
Tabel 3.2 Kisi-kisi Observasi Kemampuan Mengkreasikan Tugas .....	18
Tabel 3.3 Uji Validasi .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 4. 1 Prosentase Tingkat Konsentrasi Anak Pada Indikator Ketenangan Selama Kegiatan Belajar .....	27
Tabel 4. 2 Prosentase Tingkat Konsentrasi Anak Pada Indikator Ketahanan Mengikuti Kegiatan Sesuai Dengan Durasi Yang Ditentukan.....	28
Tabel 4. 3 Prosentase Tingkat Konsentrasi Anak Pada Indikator Keterlibatan Dalam Kegiatan Belajar .....	30
Tabel 4. 4 Prosentase Tingkat Konsentrasi Anak Pada Indikator Fokus Pada Satu Objek.	31
Tabel 4. 5 Prosentase Kategori Tingkat Konsentrasi Anak.....	32
Tabel 4. 6 Rata-rata Penilaian Tingkat Konsentrasi Anak .....	33
Tabel 4. 7 Prosentase Pre-Test Pada Indikator Menggabungkan Ide Baru Dengan Ide Yang Sudah Ada .....	33
Tabel 4. 8 Prosentase Post-Test Pada Indikator Menggabungkan Ide Baru Dengan Ide Yang Sudah Ada .....	34
Tabel 4. 9 Prosentase Pre-Test Pada Indikator Memecahkan Masalah Dengan Cara Yang Berbeda.....	35
Tabel 4. 10 Prosentase Post-Test Pada Indikator Memecahkan Masalah Dengan Cara Yang Berbeda .....	35
Tabel 4. 11 Prosentase Pre-Test Pada Indikator BERfikir Secara Kritis, Analitis, dan Orisinil .....	36
Tabel 4. 12 Prosentase Post-Test Pada Indikator Berfikir Secara Kritis, Analitis, dan Orisinil.....	37
Tabel 4. 13 Rata-rata Penilaian Kemampuan Mengkreasikan Tugas.....	38

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian .....	53
Lampiran 2 Surat Izin Validasi .....	54
Lampiran 3 Hasil Validasi.....	56
Lampiran 4 Instrumen Observasi Tingkat Konsentrasi Anak .....	60
Lampiran 5 Instrumen Observasi Kemampuan Mengkreasikan Tugas .....	63
Lampiran 6 Hasil Data Tingkat Konsentrasi Anak .....	65
Lampiran 7 Hasil Data Pre-Test dan Post-Test Kemampuan Mengkreasikan Tugas .....	68
Lampiran 8 Rekapitulasi Data .....	76
Lampiran 9 Biodata Mahasiswa .....	78

## PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam Skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI no. 158 tahun 1987 dan no. 0543 b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut :

### A. Huruf

ا =	<b>a</b>	ز =	<b>z</b>	ق =	<b>q</b>
ب =	<b>b</b>	س =	<b>s</b>	ك =	<b>k</b>
ت =	<b>t</b>	ش =	<b>sy</b>	ل =	<b>l</b>
ث =	<b>ts</b>	ص =	<b>sh</b>	م =	<b>m</b>
ج =	<b>j</b>	ض =	<b>dl</b>	ن =	<b>n</b>
ح =	<b>h</b>	ط =	<b>th</b>	و =	<b>w</b>
خ =	<b>kh</b>	ظ =	<b>zh</b>	ه =	<b>h</b>
د =	<b>d</b>	ع =	<b>'</b>	ء =	<b>,</b>
ذ =	<b>dz</b>	غ =	<b>gh</b>	ي =	<b>y</b>
ر =	<b>r</b>	ف =	<b>f</b>		

### B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang = â

Vokal (i) panjang = î

Vokal (u) panjang = û

### C. Vokal Diftong

w = وا

ay = وَا

أيا = û î

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan playdough terhadap kreativitas anak ditinjau dari tingkat konsentrasi. Permainan playdough dipilih sebagai media intervensi karena dinilai mampu meningkatkan konsentrasi dan merangsang kreativitas anak melalui kegiatan yang menyenangkan dan eksploratif. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode pre-eksperimental desain one group pretest-posttest. Subjek dalam penelitian ini adalah 24 anak usia 4–5 tahun di TK Islam Almaarif Singosari. Data dikumpulkan melalui observasi menggunakan instrumen yang telah divalidasi oleh ahli. Analisis data dilakukan dengan menggunakan uji Friedman, uji Wilcoxon dan Mann-Whitney sebagai uji non-parametrik.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada kreativitas anak setelah mengikuti kegiatan bermain playdough, sebagaimana dibuktikan melalui hasil uji Friedman dengan nilai Asymp. Sig, <0.05 dan uji Wilcoxon dengan nilai Asymp. Sig. < 0,05. Namun, berdasarkan uji Mann-Whitney, tidak ditemukan perbedaan signifikan kemampuan mengkreasikan tugas antara anak dengan tingkat konsentrasi tinggi dan rendah (Asymp. Sig. > 0,05). Hal ini mengindikasikan bahwa permainan playdough memiliki pengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan mengkreasikan tugas secara umum, tanpa bergantung pada perbedaan tingkat konsentrasi anak.

Dengan demikian, penggunaan media bermain seperti playdough direkomendasikan sebagai salah satu strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan keterlibatan aktif anak dalam proses pembelajaran.

**Kata Kunci:** Playdough, Kreativitas Anak, Konsentrasi

## **ABSTRACT**

This study aims to determine the influence of playdough games on the ability to create tasks from the level of concentration in early childhood. The background of this research is based on the low ability of children to complete tasks creatively, which is suspected to be closely related to the level of concentration of children during learning. Playdough games were chosen as an intervention medium because they are considered to be able to increase concentration and stimulate children's creativity through fun and exploratory activities.

This study uses a quantitative approach with a pre-experimental method of one group pretest-posttest design. The subjects in this study were 24 children aged 4–5 years at Almaarif Singosari Islamic Kindergarten. Data was collected through observation using instruments that have been validated by experts. Data analysis was carried out using Wilcoxon and Mann-Whitney tests as non-parametric tests.

The results showed a significant increase in the ability to create tasks after children participated in playdough activities, as evidenced by the results of the Wilcoxon test with an Asymp score. Sig. < 0.05. However, based on the Mann-Whitney test, no significant differences in task creation ability were found between children with high and low concentration levels (Asymp. Sig. > 0.05). This indicates that playdough games have a positive influence on improving the ability to create tasks in general, regardless of the difference in the child's concentration level.

Thus, the use of play media such as playdough is recommended as one of the effective learning strategies in improving children's creative thinking skills and active involvement in the learning process.

**Keywords:** Playdough, Child Concentration, Creative Learning

## تجريدي

تهدف هذه الدراسة إلى تحديد تأثير ألعاب عجين اللعب على القدرة على إنشاء المهام من مستوى التركيز في مرحلة الطفولة المبكرة. تستند خلفية هذا البحث إلى تدني قدرة الأطفال على إنجاز المهام بشكل إبداعي ، والتي يشتهر في ارتباطها ارتباطاً وثيقاً بمستوى تركيز الأطفال أثناء التعلم. تم اختيار ألعاب Playdough كوسيلة تدخل لأنها تعتبر قادرة على زيادة التركيز وتحفيز إبداع الأطفال من خلال الأنشطة الترفيهية والاستكشافية.

تستخدم هذه الدراسة نهجاً كمياً مع طريقة ما قبل التجريبية لتصميم الاختبار اللاحق لمجموعة واحدة. كان الأشخاص في هذه الدراسة 24 طفلاً تتراوح أعمارهم بين 4-5 سنوات في روضة المعارف السنقوساري الإسلامية. تم جمع البيانات من خلال الملاحظة باستخدام أدوات تم التحقق من صحتها من قبل الخبراء. تم إجراء تحليل البيانات باستخدام اختبارات ويلكوكسون ومان ويتني كاختبارات غير معلمية.

أظهرت النتائج زيادة معنوية في القدرة على إنشاء المهام بعد مشاركة الأطفال في أنشطة عجينة اللعب ، كما يتضح من نتائج اختبار ويلكوكسون بدرجة  $Asymp > 0.05$ . ومع ذلك ، بناءً على اختبار Mann-Whitney ، لم يتم العثور على فروق ذات دلالة إحصائية في القدرة على إنشاء المهام بين الأطفال ذوي مستويات التركيز العالية والمنخفضة ( $Asymp. Sig < 0.05$ ). يشير هذا إلى أن ألعاب عجينة اللعب لها تأثير إيجابي على تحسين القدرة على إنشاء المهام بشكل عام ، بغض النظر عن الاختلاف في مستوى تركيز الطفل.

وبالتالي ، يوصى باستخدام وسائط اللعب مثل عجينة اللعب كإحدى استراتيجيات التعلم الفعالة في تحسين مهارات التفكير الإبداعي لدى الأطفال والمشاركة النشطة في عملية التعلم. الكلمات المفتاحية: عجينة اللعب، القدرة على إنشاء المهام، تركيز الطفل، تعليم الطفولة المبكرة، التعلم الإبداعي

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Periode perkembangan anak usia dini merupakan tahap yang sangat penting dalam membentuk landasan kognitif, sosial, dan emosional seseorang. Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003, usia 0–6 tahun, atau dalam pandangan lain hingga usia 8 tahun, disebut sebagai masa keemasan (*golden age*), di mana seluruh potensi dasar, kecerdasan, serta perilaku anak mulai terbentuk. Oleh karena itu, pendidikan anak usia dini (PAUD) tidak hanya berfungsi untuk menanamkan dasar-dasar perilaku, tetapi juga berperan dalam mengembangkan potensi kreativitas anak. Kreativitas sangat dibutuhkan karena banyak permasalahan serta tantangan yang menuntut kemampuan adaptasi secara kreatif untuk memecahkan masalah yang imajinatif (Arlinah & Rohita, 2014). Kreativitas yang telah berkembang bisa diimplementasikan ketika anak mengerjakan tugas dan dapat mengembangkan tugas sesuai idenya. Anak-anak mengkreasikan tugas sesuai idenya adalah proses yang didorong oleh rasa ingin tahu, motivasi intrinsik, dan kebebasan berekspresi. Dalam situasi ideal, anak-anak tidak hanya menyelesaikan tugas yang diberikan, tetapi juga secara aktif terlibat dalam mengidentifikasi hal-hal yang mereka sukai, merumuskan pertanyaan, merancang metode, dan membuat karya yang menunjukkan pandangan dan pemahaman mereka sendiri (Hairiyah & Mukhlis, 2019).

Mengkreasikan tugas memiliki dampak positif untuk kreativitas, motivasi, pemahaman, keterampilan berpikir, rasa tanggung jawab, dan relevansi pembelajaran. Metode ini dapat membuat pengalaman belajar anak lebih bermakna dan menyenangkan, tetapi memerlukan persiapan dan dukungan yang matang (Novitasari, 2018). Kegiatan belajar mengajar akan maksimal apabila materi yang disampaikan mudah dipahami oleh anak dan sesuai dengan usia perkembangannya, hasil dari suatu penelitian oleh Bujuri & Ilmu, (2018) bahwa apabila materi yang disampaikan pendidik tidak sesuai dengan taraf kemampuan maupun usia, maka konsekuensi logisnya, tujuan pembelajaran tidak akan tercapai secara maksimal.

Sehingga anak dapat memahami materi yang didapat serta dapat mengembagkan materi tersebut sesuai dengan idenya masing-masing.

Pendidikan anak usia dini baiknya diselenggarakan dengan cara yang menarik agar tidak hanya membantu anak memahami konsep-konsep dasar, tetapi juga merangsang rasa keingintahuan dan kegembiraan mereka terhadap pembelajaran (Suralaga, 2021). Sesuai dengan karakteristik cara belajarnya, perkembangan kognitif anak dapat distimulasikan melalui kegiatan bermain. Aktivitas bermain membuat anak merasa senang dan tanpa disadari disana mereka menyerap berbagai hal untuk perkembangannya (Umiyati & Isnaningsih, n.d.).

Salah satu permainan yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang menyenangkan sekaligus menstimulasi kreativitas anak yaitu permainan playdough. Playdough adalah permainan yang memiliki tekstur lunak sehingga mudah dibentuk. Playdough menjadi pilihan mainan yang aman untuk anak-anak karena tidak beracun dan dapat digunakan berkali-kali. Selain menghibur, ada beberapa manfaat dari bermain playdough untuk perkembangan anak sebagai berikut: mengembangkan keterampilan motorik halus, memberikan efek menenangkan, mendorong kreativitas anak, meningkatkan koordinasi tangan dan mata, meningkatkan keterampilan sosial, meningkatkan kemampuan kognitif dan membuat anak tetap aktif bermain (Permadi & Dewi, 2022).

Anak-anak merasa senang dan puas saat bermain playdough. Mereka dapat belajar lebih cepat dan dengan lebih mudah menerima dan menguasai lingkungan yang sudah mereka kenal. Bermain playdough diawali dengan melemaskan playdough dengan berbagai cara diantaranya meremas, menggulung, memipihkan, membulatkan, dan lain sebagainya (Salwa et al., 2023). Playdough sebagai media bermain yang mudah dibentuk dan memiliki tekstur yang menarik, diyakini memiliki potensi untuk merangsang perkembangan motorik halus dan meningkatkan konsentrasi anak (Permadi & Dewi, 2022).

Durasi konsentrasi belajar anak usia 4-5 tahun umumnya berkisar antara 5 hingga 15 menit, tergantung pada berbagai faktor seperti minat dan tingkat keterlibatan anak dalam aktivitas yang dilakukan. Pada usia ini, anak-anak mulai menunjukkan kemampuan untuk fokus pada tugas tertentu, tetapi perhatian mereka masih mudah teralihkan (Yuniarti et al., 2023). Konsentrasi sangat penting untuk

mendukung aktifitas belajar pada anak. Upaya untuk meningkatkan kualitas belajar perlu dilakukan sejak dini secara sistematis dan berkesinambungan. Indikator baiknya kualitas belajar siswa adalah kemampuan kognitif yang tercapai secara kompleks serta keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu perasaan aman dan nyaman juga penting diperhatikan. Perkembangan setiap anak berbeda sehingga perlu perhatian dan dukungan secara individual (Etivali & Alaika M, 2019).

Penurunan konsentrasi pada anak dapat memberikan dampak negatif bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Hasilnya, anak akan sulit untuk berkomunikasi, kurangnya respon ketika diajak berbicara, dan kurang aktif saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Apabila anak kurang konsentrasi dalam belajar mengakibatkan kurangnya mendapat pengetahuan yang dipelajarinya (Musyafa'ah & Salim, 2024).

Permasalahan anak sulit untuk konsentrasi ketika kegiatan belajar mengajar yang berlangsung di TK Islam Almaarif Singosari. Kesulitan konsentrasi pada anak tersebut mengakibatkan rendahnya pemahaman yang diterima ketika penyampaian pembelajaran. Penyampaian pembelajaran yang sering dilakukan yaitu menggunakan metode ceramah. Hal ini menurut Rusyidiana et al., (2023) bahwa metode ceramah hanya menekankan pada aspek audio sehingga anak akan cepat merasa bosan dan kurang efektif dalam mengikuti pembelajaran.

Pemahaman yang lebih mendalam tentang pengaruh permainan *playdough* terhadap kreativitas anak ditinjau dari tingkat konsentrasi memiliki implikasi penting bagi pengembangan metode pembelajaran dan stimulasi di lembaga pendidikan anak usia dini (PAUD). Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru bagi para pendidik, orang tua, dan pemangku kebijakan dalam merancang program pendidikan yang lebih efektif untuk meningkatkan kognitif anak, yang pada gilirannya akan berdampak positif pada kesiapan mereka dalam menghadapi pendidikan formal dan tantangan kehidupan di masa depan.

Berdasarkan latar belakang diatas, mengenai manfaat dan peran permainan *playdough* untuk meningkatkan kemampuan mengkreasikan tugas ditinjau dari tingkat konsentrasi anak, maka peneliti tertarik mengkaji lebih dalam mengenai tingkat konsentrasi anak dalam kegiatan pembelajaran menggunakan permainan

playdough. Dengan judul “Pengaruh Permainan Playdough Terhadap Kemampuan Mengkreasikan Tugas Ditinjau Dari Tingkat Konsentrasi Anak”.

## **B. Rumusan Masalah**

Bagaimana pengaruh permainan playdough terhadap kreativitas anak ditinjau dari tingkat konsentrasi?

## **C. Tujuan Penelitian**

Mengetahui seberapa jauh manfaat dari permainan playdough terhadap kreativitas anak ditinjau dari tingkat konsentrasi

### **Manfaat**

#### 1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan menjadi salah satu teknik yang dapat digunakan guru di TK Islam Almaarif Singosari untuk menarik minat belajar dan kemampuan anak mengkreasikan tugas sesuai idenya.

#### 2. Manfaat Praktis

##### a. Bagi Guru

Penelitian ini memberikan gambaran bahwa permainan playdough dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kreativitas anak. Guru dapat memanfaatkan media ini untuk merangsang imajinasi, menjaga fokus anak, dan menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif.

##### b. Bagi Siswa

Siswa memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan melalui permainan playdough, yang dapat membantu meningkatkan kreativitas, fokus, serta kemampuan berpikir imajinatif.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Penelitian Terdahulu yang Relevan**

Penelitian pertama yang dilakukan oleh Musyafa'ah & Salim, (2024), penelitian ini ditujukan untuk peningkatan fokus anak ketika belajar. Metode yang dilakukan oleh peneliti sebagai upaya meningkatkan fokus belajar pada anak yaitu melalui bermain. Peneliti menyebutkan pembelajaran berjalan aktif ketika melalui permainan sebagai metode belajarnya. Metode pembelajaran yang efektif direkomendasikan untuk keterlibatan anak yang lebih baik.

Salah satu permainan yang digunakan sebagai sarana untuk meningkatkan perkembangan anak yaitu permainan playdough. Seperti yang dikemukakan oleh Palupi et al., (2023), bahwa permainan playdough memiliki hasil yang signifikan setelah dilakukannya uji coba. Kombinasi antara belajar dan bermain menggunakan playdough dianggap sebagai kombinasi yang efektif membantu meningkatkan konsentrasi belajar pada anak.

Selain permainan playdough digunakan sebagai sarana untuk meningkatkan konsentrasi belajar pada anak, penelitian yang dilakukan oleh Permadi & Dewi, (2022), mengemukakan bahwa bermain playdough dapat meningkatkan fokus ekspresi emosional pada anak. Hal ini dapat menimbulkan imajinasi dan inovasi pada anak. Permainan playdough juga dapat meningkatkan perkembangan kognitif pada anak.

Penelitian selanjutnya yang dilakukan oleh Rusyidiana et al., (2023) peneliti mengemukakan bahwa permainan playdough merupakan rekomendasi yang menyenangkan bagi proses pembelajaran anak. Pembelajaran yang menyenangkan dapat meningkatkan konsentrasi anak saat belajar. Metode lain yang digunakan sebagai sarana penyampaian materi biasanya menggunakan metode demonstrasi. Namun, menurut peneliti, metode demonstrasi termasuk metode pengajaran yang terbatas karena hanya melalui ceramah. Hal ini menyebabkan konsentrasi rendah pada anak ketika belajar.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Wahyuningrum & Watini, (2022), mengemukakan bahwa pentingnya menekankan strategi pengajaran yang inovatif pada anak. Penelitian ini menunjukkan peningkatan yang signifikan

terhadap konsentrasi anak melalui permainan playdough. Peneliti juga mengemukakan bahwa permainan playdough juga sangat efektif untuk meningkatkan perkembangan motorik halus pada anak.

Beberapa penelitian terdahulu telah menunjukkan dampak positif permainan playdough terhadap berbagai aspek perkembangan anak. Menurut studi yang dilakukan oleh Talango, (2020) permainan playdough dapat meningkatkan kreativitas dan kemampuan motorik halus pada anak usia 4-5 tahun. Sementara itu, penelitian yang dilakukan oleh Hasanah & Fajri, (2022) mengindikasikan bahwa aktivitas bermain dengan playdough dapat membantu anak dalam mengembangkan kemampuan fokus dan konsentrasi mereka.

## **B. Kajian Teori**

### **1. Anak Usia Dini**

#### **1.1 Karakteristik Anak Usia Dini**

Menurut Amini, (2014) dalam buku yang berjudul “Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini” bahwa karakteristik anak usia dini memiliki perbedaan dengan karakteristik anak lainnya, anak usia dini memiliki karakteristik sebagai berikut :

- a. Memiliki rasa ingin tahu yang besar. Anak usia dini sangat tertarik dengan dunia disekitarnya. Dia ingin mengetahui segala sesuatu disekitarnya.
- b. Merupakan pribadi yang unik. Setiap anak memiliki keunikan yang berbeda-beda. Seperti dalam hal gaya belajar, minat, dan latar belakang keluarga. Keunikan tersebut bisa berasal dari faktor genetik maupun faktor lingkungan.
- c. Suka berfantasi dan berimajinasi. Anak suka membayangkan sesuatu jauh dari kenyataannya. Anak juga dapat menceritakan dengan sangat yakin seolah-olah dia melihat dan mengalaminya sendiri.
- d. Masa potensial untuk belajar. Masa anak yang biasa disebut dengan masa *Golden Age* karena pada rentang usia ini anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan otak yang sangat pesat pada berbagai aspek.
- e. Menunjukkan sikap egosentris. Anak usia dini hanya memahami sesuatu dari sudut pandangnya sendiri, bukan sudut pandang orang lain.

- f. Memiliki rentang daya konsentrasi yang pendek. Seringkali anak usia dini cepat merasa bosan terhadap apa yang sedang dilakukan. Perhatiannya mudah teralihkan dengan hal lain.
- g. Sebagai bagian dari makhluk sosial. Anak usia dini mulai suka bergaul dan bermain dengan teman sebayanya. Anak juga mulai belajar berbagi, mengalah, dan antri menunggu giliran saat bermain dengan temannya.

## **2 Konsentrasi Belajar Anak Usia Dini**

### **2.1 Faktor yang Mempengaruhi Konsentrasi Belajar**

Faktor-faktor yang mempengaruhi konsentrasi belajar meliputi motivasi yang diperoleh, keinginan atau minat terhadap sesuatu, serta situasi tekanan yang mungkin mengancam dirinya. Selain itu, kondisi fisik, psikis, dan emosional, serta pengalaman hidup juga berperan. Tingkat kecerdasan, lingkungan sekitar, kurangnya minat dan motivasi terhadap pelajaran, serta perasaan cemas, stres, marah, khawatir, takut, benci, dan dendam dapat mengganggu konsentrasi. Lingkungan belajar yang bising dan berantakan, kondisi kesehatan yang kurang baik, sikap pasif dalam belajar, serta kurangnya keterampilan dalam metode belajar yang efektif juga dapat mempengaruhi kemampuan untuk berkonsentrasi (Hasminidiarty, 2015).

Ada dua faktor yang mempengaruhi konsentrasi belajar anak yaitu faktor internal (fisiologis, sosial, dan psikologis) dan eksternal (lingkungan, suasana, media pembelajaran, serta dukungan dari keluarga dan teman). Faktor eksternal ditemukan sebagai pengaruh dominan terhadap konsentrasi belajar (Hartini, 2022).

Faktor-faktor yang mempengaruhi konsentrasi belajar dikemukakan oleh (Ramhayani, 2017) yaitu :

#### **a. Lingkungan**

Lingkungan dapat mempengaruhi kemampuan dalam berkonsentrasi. Konsentrasi akan maksimal ketika lingkungan mendukung seperti tempat, pencahayaan, dan model pembelajaran.

#### **b. Modalitas belajar**

Modalitas belajar yang menentukan siswa dapat memproses setiap informasi yang diterima. Konsentrasi dalam belajar dan kreativitas guru

dalam mengembangkan strategi dan metode pembelajaran di kelas akan meningkatkan konsentrasi belajar siswa sehingga hasil belajar dapat maksimal.

c. Kebosanan terhadap situasi belajar

Anak akan cepat merasa bosan ketika dihadapkan dengan pembelajaran. Maka dari itu, guru seharusnya memiliki cara penyampaian pembelajaran dan media belajar yang menarik sehingga siswa akan lebih semangat dan lebih tertarik terhadap kegiatan pembelajaran.

d. Kondisi kesehatan jasmani

Kondisi jasmani yang kurang sehat juga mempengaruhi konsentrasi belajar siswa. Kesehatan yang kurang maksimal akan mengganggu aktifitas dan kenyamanan siswa. Siswa akan cepat lelah dan tidak fokus terhadap kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, konsentrasi belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor baik internal maupun eksternal. Faktor internal mencakup motivasi, minat, kondisi fisik, psikis, emosional, serta pengalaman hidup seseorang. Tingkat kecerdasan dan perasaan negatif seperti cemas atau stres juga dapat mengganggu konsentrasi. Faktor eksternal meliputi lingkungan belajar, kondisi ruangan, peralatan pembelajaran, dan suasana yang mendukung. Gangguan konsentrasi terjadi ketika faktor-faktor ini tidak mendukung proses belajar, seperti minat yang rendah, kesehatan yang buruk, atau lingkungan yang tidak kondusif.

## **2.2 Karakteristik Konsentrasi**

Ciri-ciri konsentrasi menurut Karunia, (2016) :

### **1. Fokus yang terpusat**

Fokus pada objek yang sedang dipelajari dengan mengesampingkan hal-hal yang tidak relevan akan membantu dalam menjaga konsentrasi. Durasi fokus pada anak terhitung mulai dari 5-15 menit (Yuniarti et al., 2023). Dalam kurun waktu tersebut anak dapat fokus dan perhatian dari guru sangat dibutuhkan.

### **2. Antusiasme dalam belajar**

Tingginya antusiasme dalam belajar meningkatkan semangat untuk berkonsentrasi. Antusiasme ini membantu dalam menerima informasi baru

dan memainkan peran penting dalam membangkitkan minat serta bakat saat belajar. Anak dikatakan antusias belajar ketika mampu menempatkan dirinya dalam kegiatan belajar dengan menunjukkan sikap aktif dalam belajar.

### **3. Ketenangan saat belajar**

Ketenangan dalam belajar merupakan faktor eksternal. Lingkungan yang nyaman, seperti suasana yang tidak bising, pencahayaan yang memadai, dan ruang kelas yang luas, mendukung mahasiswa dalam mempertahankan konsentrasi.

### **4. Mengemukakan ide**

Kebiasaan berkonsentrasi dengan baik memudahkan seseorang dalam mengungkapkan ide-ide baru yang didapat selama proses pembelajaran. Mereka yang terbiasa berkonsentrasi dapat mengemukakan ide di mana saja dan kapan saja.

### **5. Aktif dalam proses belajar mengajar**

Proses pembelajaran yang aktif membantu mengubah perilaku seseorang menjadi lebih baik. Perubahan tersebut tidak terjadi secara instan, tetapi memerlukan usaha dari masing-masing individu. Berperan aktif dalam pembelajaran membantu meningkatkan hasil belajar secara optimal.

### **6. Daya serap yang baik terhadap pelajaran**

Konsentrasi yang baik berkaitan dengan kemampuan kognitif dan intelektual, seperti daya serap yang baik, kemampuan untuk menerapkan pengetahuan, dan menganalisis informasi yang telah dipelajari.

## **3 Permainan *Playdough***

### **3.1 Definisi Permainan *Playdough***

Media playdough merupakan salah satu bahan permainan edukatif yang dapat mendorong imajinasi anak. Media playdough merupakan bahan yang sangat cocok untuk anak dikarenakan sifatnya yang lunak, halus, dan tidak berbahaya (Sarasehan, 2020).

Permainan playdough adalah jenis permainan edukatif yang memungkinkan anak untuk bereksperimen dan berkreasi. Selama bermain, mereka dapat membentuk playdough menjadi berbagai bentuk yang mereka inginkan. Aktivitas ini dimaksudkan untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak, seperti menggulung, menekan, dan meratakan adonan, serta meningkatkan kreativitas mereka. Bermain playdough juga dapat membantu anak belajar lebih banyak tentang angka, bentuk, dan warna (Nurfaridah & Nuraeni, 2023).

Tekstur playdough yang elastis menjadikan anak lebih fokus pada satu kegiatan. Menjadikan playdough dalam berbagai macam bentuk juga dapat meningkatkan kreativitas anak dan imajinasi anak. Dalam bermain playdough anak akan membentuk playdough dengan cara memilin-milin, membuat bulatan, memanjang dan membuat bentuk sederhana (Cindrya, 2016). Kemampuan menyampaikan ide secara terperinci untuk mewujudkan ide menjadi kenyataan.

### **3.2 Manfaat Permainan *Playdough***

Manfaat permainan playdough menurut Nurfaridah & Nuraeni, (2023) dijelaskan sebagai berikut:

- a. Mengembangkan keterampilan motorik halus  
Aktivitas bermain playdough melibatkan otot kecil di tangan, sehingga membantu memperkuat keterampilan motorik halus yang penting untuk kegiatan sehari-hari seperti menulis atau menggambar.
- b. Meningkatkan kreativitas  
Anak dapat mengkreasikan playdough sesuai dengan keinginan mereka dan mendorong mereka untuk berimajinasi.
- c. Meningkatkan kemampuan kognitif  
Melalui permainan playdough anak akan mengenal konsep tentang bentuk, warna, dan ukuran.
- d. Meningkatkan konsentrasi  
Melalui proses meremas dan membentuk playdough anak akan merasa tenang, fokus serta anak dapat mengelola emosinya.

### **3.3 Kekurangan Permainan *Playdough***

Permainan playdough merupakan permainan yang menarik dikarenakan sifatnya yang lembut, lunak, dan mudah dibentuk. Aktivitas ini tidak hanya menyenangkan, namun dalam permainan ini juga terdapat kekurangan. Berikut kekurangan permainan playdough menurut Nurfaridah & Nuraeni, (2023):

a. Tidak tahan lama

Playdough cenderung tidak tahan lama dan dapat mengering jika diletakkan di ruangan terbuka.

b. Ruang bermain yang terbatas

Membuat objek besar membutuhkan ruangan yang besar dan cukup luas. Jika ruangan bermain terbatas anak tidak dapat mengeksplorasi kreativitas secara maksimal.

c. Perawatan yang rumit

Setelah bermain, membersihkan alat-alat playdough dan permukaan maupun pakaian sulit dilakukan secara mandiri oleh anak.

## **4 Kreativitas Anak**

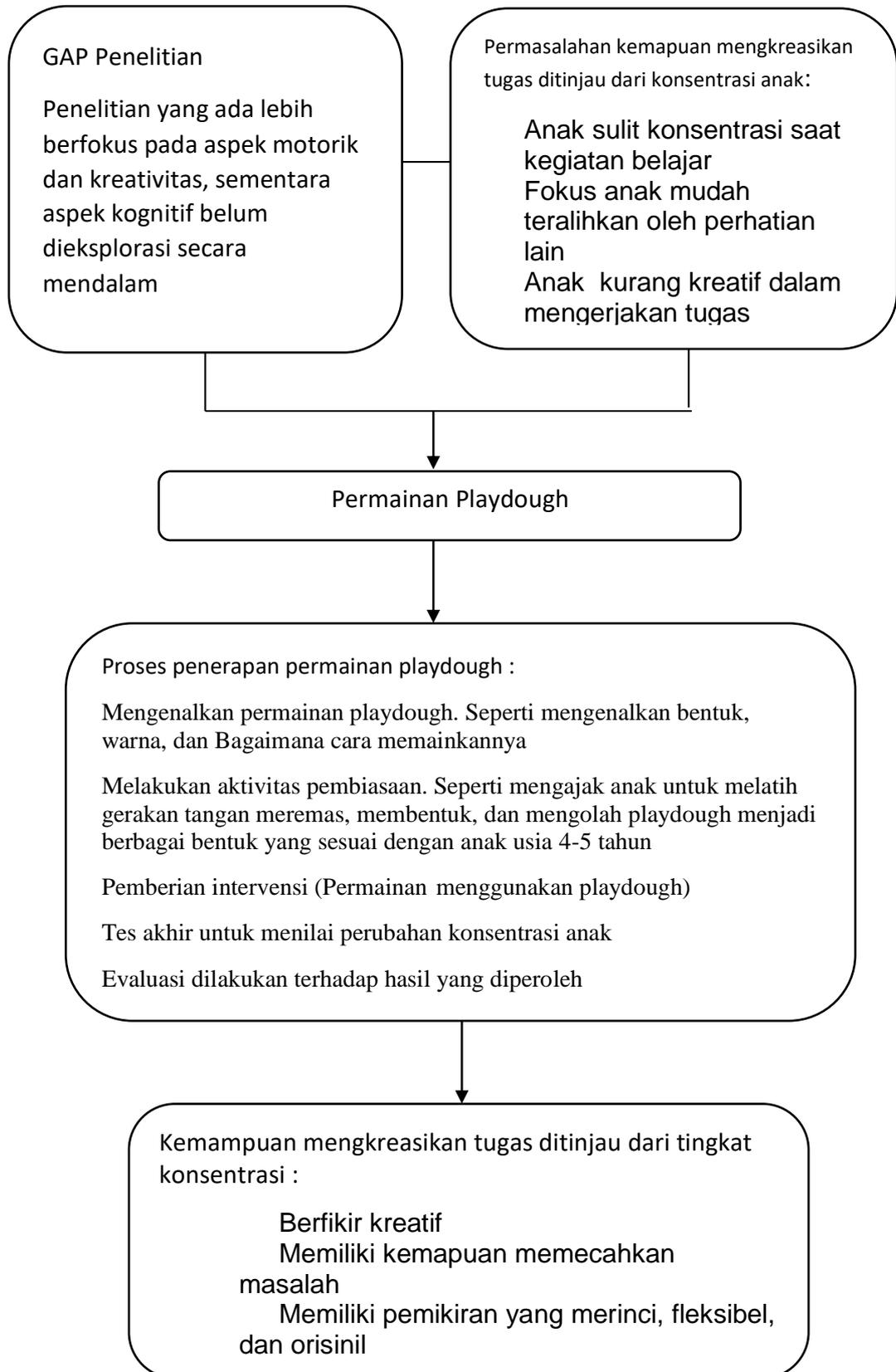
Kemampuan berpikir kreatif adalah kemampuan untuk menggabungkan konsep lama dengan konsep baru untuk menghasilkan pemahaman yang baru. Ini berarti bahwa berpikir kreatif dapat membantu seseorang menyelesaikan berbagai masalah yang dihadapinya di lingkungannya (Eriani et al., 2022). Berpikir kreatif berarti berpikir di luar zona kenyamanan, fleksibel, dan memiliki kemampuan untuk memecahkan masalah dengan cara yang berbeda dan keluar dari pola atau standar umum. Menggabungkan ide-ide baru dengan yang sudah ada adalah kemampuan berpikir kreatif, yang mencakup kemampuan berpikir lancar, berpikir orisinal, berpikir fleksibel, dan berpikir merinci atau elaborasi (Karim, 2014).

Sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang aktif, rasa ingin tahu yang tinggi, banyak bertanya, dan senang bereksplorasi dengan lingkungannya, yang tercermin dalam kegiatan pembelajaran yang menyenangkan bagi anak, anak juga akan kreatif dan mendapat dukungan dari perkembangan kemampuan intelektual yaitu berpikir formal, konseptual, analitis, kritis, dan evaluatif.

Piaget dalam Santi, (2023) menyatakan ada 4 tahap perkembangan kognitif yaitu sensorimotor, praoperasional, operasional konkret, dan operasional formal. Usia TK tergolong dalam fase praoperasional yaitu usia 2 sampai 7 tahun. Dalam tahap ini anak mulai menggunakan gambaran mental untuk memahami dunianya. Pemikiran-pemikiran yang direfleksikan dalam penggunaan kata dan gambar mulai digunakan dalam penggambaran mental, yang melampaui hubungan informasi sensorik dengan tindakan fisik.

Mempelajari kognitif sesuai dengan indikator khususnya mengkreasikan sesuatu sesuai idenya dapat diperoleh dalam pembelajaran yaitu di TK. Peningkatan kognitif anak berawal dari kelompok A dan berlanjut ke kelompok B. Pada saat pembelajaran di TK diperlukan cara yang menyenangkan bagi anak sehingga anak tidak mudah melupakan apa saja materi yang dipelajari di kelas. Kejenuhan pada anak sangat mungkin terjadi karena otak mengalami kelelahan saat menerima materi dalam situasi yang sama setiap harinya.

### C. Kerangka Konseptual



*Gambar 2.1 Kerangka Berfikir*

#### **D. Rumusan Hipotesis**

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir yang telah diuraikan sebelumnya, maka hipotesis dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut.

1. Hipotesis Alternatif (Ha)
  - a. Ha<sub>1</sub> : Terdapat pengaruh permainan playdough terhadap kreativitas anak.
  - b. Ha<sub>2</sub> : Terdapat pengaruh permainan playdough terhadap kreativitas anak ditinjau dari tingkat konsentrasi.
  
2. Hipotesis Nol (H<sub>0</sub>)
  - a. Tidak terdapat pengaruh yang signifikan permainan playdough terhadap kreativitas anak.
  - b. Tidak terdapat perbedaan kreativitas anak ditinjau dari tingkat konsentrasi tinggi dan rendah setelah bermain playdough.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Pendekatan dan Jenis Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Jenis penelitian ini menggunakan eksperimen dengan desain *pre eksperiment design* dalam bentuk penelitian *pre-test dan post test*. Penelitian menggunakan desain ini diambil karena dapat memberikan gambaran awal yang berguna sebelum melakukan penelitian yang lebih mendalam. Oleh karena itu, *pre-test* dilakukan sebelum perlakuan diberikan. Dengan membandingkan hasil dengan kondisi sebelum intervensi, hal ini memungkinkan penelitian yang lebih akurat terhadap dampak perlakuan.

Penelitian ini dilakukan dalam dua kali pengukuran. Pengukuran pertama adalah *pre-test* yang dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kreativitas anak yang ditinjau dari tingkat konsentrasi sebelum permainan playdough diterapkan. Pengukuran kedua adalah *post-test* yang dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kreativitas anak yang ditinjau dari tingkat konsentrasi setelah permainan playdough diterapkan.

#### **B. Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di salah satu lembaga pendidikan anak usia dini yang berada di Kecamatan Singosari yaitu TK Islam Almaarif Singosari. Lokasi sekolah ini terletak di Jl. Masjid No. 137, Pangetan, Kecamatan Singosari, Kabupaten Malang. Waktu penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026.

#### **C. Populasi dan Sampel**

Populasi didefinisikan sama seperti keseluruhan orang, peristiwa, objek, atau peristiwa yang menjadi subjek utama dalam penelitian. Pada penelitian ini yang menjadi populasi yaitu siswa kelas A di TK Islam Almaarif Singosari dengan jumlah 24 siswa dan sampel berjumlah 24 siswa.

Sampel yaitu bagian terkecil dari populasi yang dianggap hadir sepenuhnya. Sampel yang baik adalah sampel yang representatif, artinya sampelnya sama dengan populasi. Proses pemilihan sampel melibatkan beberapa langkah. Pertama dan terpenting, peneliti harus mengidentifikasi dengan jelas populasi yang

akan diteliti. Selain menentukan teknik pengambilan sampel, peneliti harus menentukan jumlah sampel yang diperlukan. Ukuran sampel yang tepat bergantung pada sejumlah faktor, termasuk ukuran populasi, heterogenitas populasi, tingkat kepercayaan yang diinginkan, dan tingkat kesulitan yang dapat ditoleransi.

#### **D. Variabel Penelitian**

Variabel dapat diartikan sebagai suatu ciri atau sifat nilai dari orang, objek, atau aktivitas yang mempunyai keanekaragaman tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan. Pada penelitian ini terdapat dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel tersebut digunakan untuk menilai dan menentukan hasil penelitian terhadap konsentrasi belajar pada anak yang ditinjau dengan menggunakan permainan playdough. Oleh karena itu, untuk menghindari kesalahpahaman dalam penelitian, maka disebutkan definisi operasional dari variabel-variabel penelitian sebagai berikut.

Variabel ( $X_1$ ): Permainan playdough

Variabel ( $X_2$ ): Tingkat konsentrasi

Variabel (Y) : Kreativitas anak

Permainan playdough ( $X_1$ ) merupakan media yang merangsang kreativitas anak (Y) melalui aktivitas membentuk dan berekspresi secara bebas. Tingkat konsentrasi ( $X_2$ ) berperan dalam mendukung fokus anak selama bermain, sehingga memungkinkan mereka lebih maksimal dalam menuangkan ide. Dengan demikian, permainan playdough berpengaruh langsung terhadap kreativitas anak, dan tingkat konsentrasi dapat memperkuat dampak tersebut meskipun tidak selalu menunjukkan pengaruh signifikan secara statistik.

#### **E. Definisi Operasional**

Definisi operasional penelitian dijelaskan sebagai berikut :

##### 1. Permainan Playdough ( $X_1$ )

Permainan playdough adalah aktivitas bermain yang dilakukan anak dengan membentuk playdough sesuai ide atau arahan, untuk melatih motorik halus dan menstimulasi kreativitas. Dalam penelitian ini, permainan playdough diukur melalui observasi keterlibatan anak dalam

kegiatan seperti meremas, membentuk, dan menghasilkan karya, dengan skala penilaian 1 (tidak sesuai), 2 (cukup sesuai), dan 3 (sesuai).

2. Tingkat Konsentrasi ( $X_2$ )

Tingkat konsentrasi adalah kemampuan anak untuk memusatkan perhatian dalam jangka waktu tertentu saat mengikuti kegiatan belajar. Dalam penelitian ini, konsentrasi diukur melalui observasi perilaku anak, seperti fokus terhadap tugas, ketenangan saat belajar, dan ketidakmudahan teralihkan, menggunakan skala 1 (tidak sesuai), 2 (cukup sesuai), dan 3 (sesuai).

3. Kreativitas Anak (Y)

Kreativitas anak adalah kemampuan anak untuk menghasilkan ide atau karya yang orisinal, fleksibel, dan sesuai dengan tugas yang diberikan. Dalam penelitian ini, kreativitas diukur berdasarkan hasil tugas yang dikreasikan anak melalui permainan playdough, dinilai dari aspek keunikan bentuk, keberanian berkreasi, dan kesesuaian dengan ide pribadi, menggunakan skala penilaian 1 (rendah), 2 (cukup), dan 3 (tinggi).

## F. Teknik Pengumpulan Data

Berdasarkan permasalahan pada penelitian ini, maka teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini yakni :

1. Observasi

Cara yang efektif dalam observasi yaitu dengan melengkapi format atau blangko pengamatan sebagai instrumen pertimbangan kemudian format yang disusun berisi item-item tentang kejadian atau tingkah laku yang digambarkan. Dalam pelaksanaan pengumpulan data peneliti menggunakan *participant observation* dimana peneliti akan terlibat langsung dengan kegiatan sehari-hari orang yang sedang dia mati atau yang digunakan sebagai sumber data penelitian (responden).

Untuk melakukan observasi partisipasi, peneliti berada di tengah-tengah informan dan melakukan berbagai kegiatan bersama mereka sambil mencatat informasi yang dibutuhkan, sehingga kehadiran peneliti dapat diketahui oleh siapapun. Sehubungan dengan penelitian yang akan dilakukan, peneliti menggunakan teknik observasi untuk mengidentifikasi

pengaruh permainan playdough terhadap konsentrasi belajar anak usia 4-5 tahun di TK Islam Almaarif Singosari.

*Tabel 3.1 Kisi-kisi Observasi Kemampuan Konsentrasi Belajar Anak*

No	Aspek yang Diukur	Indikator
1.	Ketenangan selama kegiatan belajar	Anak tampak tenang dan menikmati pembelajaran
2.	Ketahanan Mengikuti Kegiatan sesuai dengan Durasi yang Ditentukan	Anak tampak aktif mengikuti kegiatan dengan durasi yang telah ditentukan
3.	Keterlibatan dalam kegiatan belajar	Anak tampak mengikuti aktifitas dalam semua kegiatan belajar
4.	Fokus pada satu objek	Anak tampak fokus pada satu objek yang sedang terjadi

*Tabel 3.2 Kisi-kisi Observasi Kemampuan Mengkreasikan Tugas*

No	Aspek yang Diukur	Indikator
	Menggabungkan ide baru dengan ide yang sudah ada	Anak tampak kreatif dalam menggabungkan ide baru dengan ide yang sudah ada
2.	Memecahkan masalah dengan cara yang berbeda	Anak tampak memiliki cara yang berbeda ketika memecahkan masalah
3.	Berfikir secara kritis, analitis, dan orisinil	Anak tampak kritis dan analitis terhadap kegiatan pembelajaran dengan pemikiran yang orisinil

### G. Uji Validitas

Validitas berfungsi untuk menilai sejauh mana suatu instrumen penelitian secara tepat mengukur konstruk atau aspek yang seharusnya diukur. Dengan

terjaminnya validitas instrumen, data yang dihasilkan dapat dianggap memiliki tingkat akurasi yang tinggi, sehingga temuan penelitian menjadi lebih tepat, relevan secara konseptual, serta dapat dipercaya dalam konteks ilmiah.

Sebelum pelaksanaan penelitian, instrumen penilaian terlebih dahulu melalui tahapan uji validitas. Dalam penelitian ini, proses validasi dilakukan oleh dua orang ahli, yaitu ahli evaluasi selaku Pendidikan Islam Anak Usia dini dan praktisi yang bertindak sebagai wali kelas kelompok A-3 di TK Islam Almaarif Singosari selaku validator kedua. Berdasarkan hasil validasi yang telah dilaksanakan, disimpulkan bahwa instrumen secara umum dinyatakan layak atau valid untuk digunakan dalam proses pengujian, meskipun disertai beberapa catatan revisi sesuai dengan masukan yang diberikan oleh para validator. Selain itu, terdapat sejumlah butir yang direkomendasikan untuk dihapus. Kekeliruan yang teridentifikasi pada lembar validasi awal mencakup ketidaksesuaian antara indikator dan subindikator dengan landasan teori, ketidakakuratan dalam redaksi pernyataan, serta adanya pengulangan pernyataan dalam instrumen. Oleh sebab itu, para validator memberikan saran perbaikan, antara lain penyelarasan indikator dengan teori yang relevan sebagai dasar penguatan, serta penyempurnaan redaksi kalimat agar lebih tepat dan terhindar dari plagiasi.

Dengan demikian, peneliti melakukan revisi terhadap instrumen berdasarkan saran dan masukan yang telah diberikan oleh para ahli. Instrumen yang telah direvisi kemudian dievaluasi dan divalidasi ulang oleh ahli yang telah ditetapkan sebelumnya. Tujuan dari revisi ini adalah untuk menyelaraskan indikator pencapaian dengan tahapan perkembangan kognitif pada anak. Setelah proses penyempurnaan dilakukan sesuai dengan arahan validator, tahap selanjutnya adalah pelaksanaan uji validitas instrumen yang dilakukan oleh pengamat. Selanjutnya, lembar validasi disusun untuk mengukur kemampuan bahasa reseptif anak, dan hasilnya dianalisis dengan menggunakan teknik indeks Aiken. Adapun hasil uji validitas tersebut disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 3.3 Uji Validasi

Pernyataan	Penilai		S <sub>1</sub>	S <sub>2</sub>	Σs	n(c-1)	V	Ket
	I	II						
P1	4	3	3	2	5	6	0,83	Sangat Tinggi
P2	4	4	3	3	6	6	1,00	Sangat Tinggi
P3	4	4	3	3	6	6	1,00	Sangat Tinggi
P4	3	3	2	2	4	6	0,66	Tinggi
P5	2	3	1	2	3	6	0,50	Sedang
P6	3	4	2	3	5	6	0,83	Sangat Tinggi
P7	3	4	2	3	5	6	0,83	Sangat Tinggi
P8	4	4	3	3	6	6	1,00	Sangat Tinggi
P9	4	4	3	3	6	6	1,00	Sangat Tinggi
P10	4	4	3	3	6	6	1,00	Sangat Tinggi

Butir	Penilai		S <sub>1</sub>	S <sub>2</sub>	Σs	V	Ket
	I	II					
P 1-10	3 5	3 7	25	27	52	0,86	Sangat Tinggi

Validitas isi merujuk pada tingkat kesesuaian antara butir-butir pernyataan dalam instrumen dengan indikator kemampuan mengkreasikan tugas yang dimiliki oleh anak. Dalam penelitian ini, peneliti menerapkan tiga skala penilaian, yaitu: skor 1 untuk kategori tidak sesuai, skor 2 untuk cukup sesuai, dan skor 3 untuk sesuai. Berdasarkan hasil analisis validitas isi terhadap instrumen penilaian kemampuan konsentrasi belajar anak dan kemampuan mengkreasikan tugas sebagaimana tercantum pada Tabel 4.1, diperoleh nilai indeks Aiken yang berkisar antara 0,5 hingga 1. Rentang nilai tersebut mengindikasikan bahwa instrumen memiliki tingkat validitas yang sangat tinggi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa instrumen yang telah melalui proses validasi oleh dua orang ahli dinyatakan memiliki validitas yang tinggi dan layak digunakan dalam pelaksanaan penelitian.

## H. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan proses penelitian yang terjadi setelah semua data yang diperlukan untuk memecahkan masalah yang diteliti tersedia. Penelitian ini menggunakan metode analisis data statistik. Hal ini dikarenakan metode ini berupa metode kuantitatif yang berisikan data berbentuk angka-angka. Statistik terbagi menjadi 2 yaitu statistik deskriptif dan statistik inferensial.

### 1. Statistik Inferensial

Apabila dalam statistik deskriptif hanya bersifat memaparkan data, maka dalam statistik inferensial sudah ada upaya untuk mengadakan penarikan kesimpulan dan membuat keputusan berdasarkan analisis yang telah dilakukan. Sebelum dilaksanakan pengujian hipotesis, terdapat syarat untuk melakukan analisis data yaitu perlu dilakukannya uji normalitas.

#### a. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan apabila data yang diperoleh tidak memenuhi asumsi-asumsi dasar yang telah ditetapkan sebelumnya. Dalam kondisi tersebut, metode statistik inferensial yang digunakan adalah pendekatan non-parametrik. Pendekatan ini dikenal memiliki asumsi yang lebih minimal terhadap distribusi data, sehingga sering disebut sebagai metode bebas distribusi atau *distribution-free*. Pendekatan non-parametrik yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

#### 1. Uji Friedman

Uji Friedman merupakan salah satu metode statistik non-parametrik yang digunakan untuk menguji apakah terdapat perbedaan antara tiga atau lebih perlakuan (treatment) atau kondisi dalam kelompok yang sama (berpasangan). Uji ini sering digunakan sebagai alternatif dari ANOVA satu arah dengan pengukuran berulang ketika data tidak berdistribusi normal, terutama jika skala data bersifat ordinal atau interval namun tidak memenuhi asumsi parametrik. Jika nilai signifikansi (Asymp. Sig.)  $< 0,05$ , maka hipotesis nol ditolak, artinya terdapat perbedaan yang signifikan antar perlakuan. Jika nilai signifikansi  $\geq 0,05$ , maka tidak ada perbedaan yang signifikan.

## 2. Uji Wilcoxon

Uji Wilcoxon Signed Ranks Test merupakan salah satu uji statistik non-parametrik yang digunakan untuk mengetahui perbedaan dua kondisi berpasangan, seperti sebelum dan sesudah perlakuan, pada data yang tidak berdistribusi normal. Uji ini digunakan untuk menguji efektivitas perlakuan terhadap variabel terikat dalam sampel yang sama, sehingga sangat tepat diterapkan dalam penelitian eksperimen sederhana, seperti pre-test dan post-test.

Hasil uji Wilcoxon ditunjukkan melalui nilai Z dan Asymp. Sig. (2-tailed). Jika nilai Asymp. Sig.  $< 0,05$ , maka hipotesis nol ditolak, artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara dua kondisi yang diuji. Sebaliknya, jika Asymp. Sig.  $\geq 0,05$ , maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan.

## 3. Uji Mann-Whitney

Uji Mann-Whitney U merupakan uji statistik non-parametrik yang digunakan untuk membandingkan dua kelompok independen terhadap satu variabel terikat, ketika data tidak berdistribusi normal. Uji ini berfungsi untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara dua kelompok yang tidak saling berpasangan, misalnya antara kelompok dengan konsentrasi tinggi dan konsentrasi rendah dalam hal kemampuan mengkreasikan tugas.

Hasil uji Mann-Whitney ditampilkan dalam bentuk nilai U, Z, dan Asymp. Sig. (2-tailed). Jika Asymp. Sig.  $< 0,05$ , maka hipotesis nol ditolak, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok. Jika Asymp. Sig.  $\geq 0,05$ , maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok.

## BAB IV

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### A. Deskripsi Hasil Penelitian

##### 1. Pelaksanaan Kegiatan Bermain Playdough

Penelitian dilaksanakan dengan melakukan kunjungan langsung ke lapangan di TK Islam Almaarif Singosari kelas A-3, mulai Jumat, 2 Mei 2025 hingga 8 Mei 2025. Penelitian ini meliputi lima kali perlakuan. Perlakuan tersebut dilaksanakan melalui aktifitas mengkreasikan tugas dengan memanfaatkan media playdough. Proses pemberian perlakuan disertai observasi dan penilaian dilakukan sebanyak lima sesi dalam waktu satu minggu.

Penilaian hari pertama dilakukan pada hari Jumat, 2 Mei 2025. Pada hari pertama, peneliti melakukan observasi awal terhadap proses pembelajaran tanpa intervensi, guna memahami kondisi dan karakteristik awal peserta didik, termasuk bagaimana anak-anak belajar serta tingkat konsentrasi dan kreativitas mereka selama kegiatan berlangsung.



*Gambar 4.1 Penilaian Hari Pertama*

Penilaian hari kedua dilakukan pada hari Senin, 5 Mei 2025. Hari kedua, peneliti mulai terlibat dalam proses pembelajaran dengan mengajar anak-anak secara langsung, namun belum menggunakan media permainan playdough. Kegiatan ini bertujuan untuk melihat kemampuan dasar anak dalam mengerjakan tugas tanpa adanya stimulus tambahan.



*Gambar 4.2 Penilaian Hari Kedua*

Penilaian hari ketiga dilakukan pada hari Selasa, 6 Mei 2025. Memasuki hari ketiga, peneliti mulai menggunakan media permainan playdough dalam proses pembelajaran. Fokus utama pada hari ini adalah mengamati bagaimana anak-anak merespons penggunaan playdough dan bagaimana media tersebut memengaruhi kemampuan mereka dalam mengkreasikan tugas. Kreativitas anak dinilai melalui hasil karya yang mereka buat dengan menggunakan playdough.



*Gambar 4.3 Penilaian Hari Ketiga*

Penilaian hari keempat dilakukan pada hari Rabu, 7 Mei 2025. Pada hari keempat, pembelajaran tetap dilanjutkan dengan memperhatikan secara lebih mendalam perkembangan konsentrasi anak selama mengikuti kegiatan dengan media tersebut. Pengamatan diarahkan untuk menilai sejauh mana anak dapat mempertahankan fokus dan perhatian selama proses bermain dan belajar berlangsung.



*Gambar 4.4 Penilaian Hari Keempat*

Penilaian hari kelima sekaligus hari terakhir dilakukan pada hari Kamis, 8 Mei 2025. Terakhir, pada hari kelima, peneliti melakukan pengamatan lanjutan dan evaluasi terhadap seluruh rangkaian kegiatan yang telah dilaksanakan. Penilaian difokuskan pada sejauh mana perubahan terjadi pada kemampuan anak dalam mengkreasikan tugas serta peningkatan konsentrasi belajar setelah diberikan perlakuan menggunakan media playdough. Hasil dari lima hari kegiatan ini menjadi dasar dalam menarik kesimpulan mengenai efektivitas penggunaan playdough dalam meningkatkan kreativitas dan konsentrasi anak dalam konteks pembelajaran.



*Gambar 4 5 Penilaian Hari Kelima*

Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media playdough dilaksanakan dalam rangka mengamati tingkat konsentrasi serta kemampuan anak dalam mengkreasikan tugas. Pembelajaran diawali dengan kegiatan pembukaan yang bertujuan membangun suasana kondusif dan menarik perhatian anak. Guru menyapa anak-anak dengan penuh semangat, melakukan apersepsi sederhana melalui pertanyaan ringan terkait aktivitas sebelumnya, serta menyampaikan tujuan pembelajaran hari itu. Guru menjelaskan bahwa hari ini anak-anak akan melakukan

kegiatan menarik dengan menggunakan media playdough untuk membuat suatu karya kreatif.

Selanjutnya, pada tahap inti, anak-anak diarahkan untuk duduk dalam lingkaran kecil agar mempermudah interaksi dan kolaborasi. Setiap anak diberikan selembar kertas bergambar outline objek (seperti mobil, hewan, atau benda lain), yang kemudian harus dikreasikan menggunakan playdough berwarna-warni yang telah disediakan. Anak-anak diberikan kebebasan untuk memilih warna dan menentukan bentuk playdough yang mereka gunakan untuk menghias dan melengkapi gambar tersebut. Selama kegiatan berlangsung, guru mengamati perilaku anak, mencatat durasi dan intensitas konsentrasi, serta mencermati bagaimana anak mengekspresikan ide-ide mereka dalam bentuk karya. Aktivitas ini memungkinkan anak mengembangkan daya imajinasi, berpikir divergen, dan meningkatkan fokus perhatian pada satu tugas dalam rentang waktu tertentu.



*Gambar 4 6 Kegiatan Bermain Playdough*

Pada tahap penutup, guru mengajak anak untuk mendiskusikan hasil karya mereka. Anak diminta menceritakan apa yang mereka buat, bahan dan warna yang digunakan, serta alasan di balik pilihan mereka. Refleksi ini tidak hanya melatih kemampuan komunikasi, tetapi juga membantu anak mengenali proses berpikir dan kreativitasnya. Guru memberikan penguatan positif serta umpan balik atas usaha anak-anak, baik dari segi ketekunan, konsentrasi, maupun hasil karya.

Kegiatan pembelajaran ini dirancang secara sistematis untuk memberikan stimulus visual, motorik, dan kognitif kepada anak sehingga mereka dapat terlibat aktif dan fokus. Penggunaan playdough sebagai media kreatif terbukti mampu menarik perhatian anak, mempertahankan konsentrasi dalam waktu yang cukup

lama, serta meningkatkan kemampuan mereka dalam mengkreasikan tugas secara mandiri dan imajinatif.

## 2. Tingkat Konsentrasi Anak

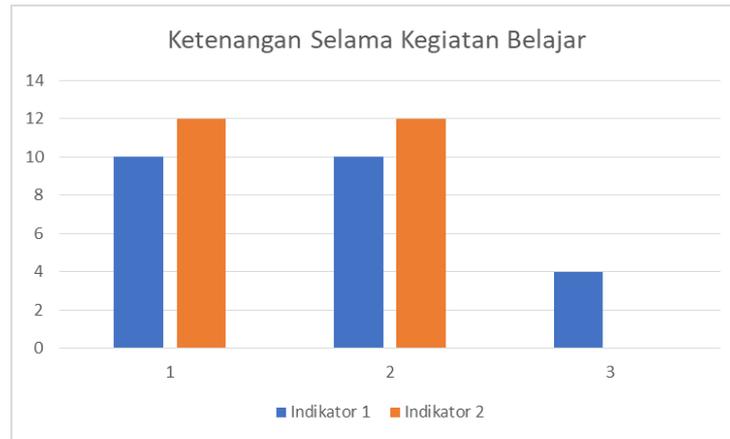
Perlakuan serta penilaian dilakukan dalam satu kali perlakuan. Kegiatan dilakukan mulai tanggal 2 Mei 2025 sapai 8 Mei 2025. Kegiatan dimulai pukul 07.30-09.00 WIB yang diawali dengan kegiatan rutin yaitu senam pagi, baris, dan doa bersama di halaman sekolah.

Adapun hasil penilaian setiap indikator pada kelas eksperiman yang menilai mengenai konsentrasi anak ketika belajar dapat dilihat pada tabel dan diagram berikut :

*Tabel 4. 1 Prosentase Tingkat Konsentrasi Anak Pada Indikator Ketenangan Selama Kegiatan Belajar*

No.	Pernyataan	Tingkat Konsentrasi			Persentase Tingkat Konsentrasi (%)		
		TS	CS	S	TS	CS	S
A.	Anak tenang dan menikmati pembelajaran selama 10-15 menit	10	10	4	41,67%	41,67%	16,70%
B.	Anak tidak menunjukkan sikap gelisah atau cemas selama pembelajaran	12	12	-	50,00%	50,00%	-

Hasil data pada tabel 4.1 menunjukkan bahwa sebagian besar anak belum tenang saat mengikuti pembelajaran. Pada dua pernyataan yang dinilai, mayoritas anak berada pada kategori *tidak sesuai* dan *cukup sesuai*, serta belum ada yang menunjukkan ketenangan secara optimal. Setelah diberikan perlakuan.



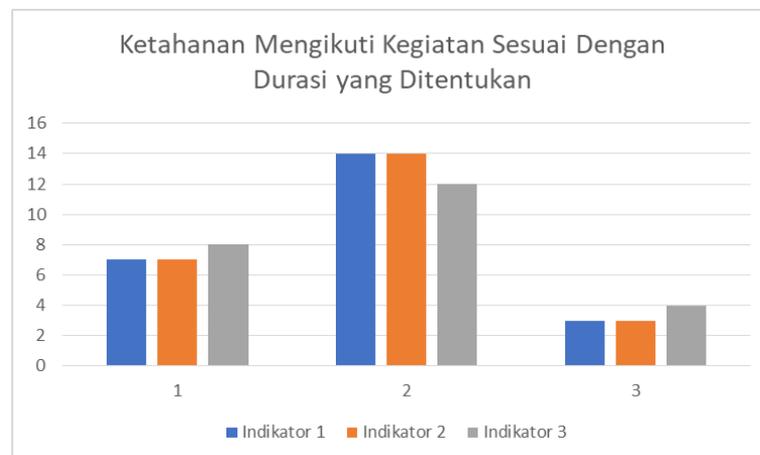
Gambar 4.7 Diagram Tingkat Konsentrasi Anak Pada Indikator Ketenangan Selama Kegiatan Belajar

Gambar 4.7 menunjukkan ketenangan anak selama kegiatan belajar berdasarkan tiga kategori, yaitu Tidak Sesuai (TS), Cukup Sesuai (CS), dan Sesuai (S). Hasilnya menunjukkan bahwa sebagian besar anak berada pada kategori TS dan CS, masing-masing sebanyak 10 dan 12 anak, sementara hanya 4 anak berada pada kategori S. Hal ini mengindikasikan bahwa mayoritas anak belum menunjukkan ketenangan optimal saat belajar, dan hanya sebagian kecil yang benar-benar tenang dan fokus. Temuan ini menunjukkan perlunya metode pembelajaran yang lebih menarik, seperti permainan playdough, untuk meningkatkan ketenangan dan konsentrasi anak dalam pembelajaran.

Tabel 4. 2 Prosentase Tingkat Konsentrasi Anak Pada Indikator Ketahanan Mengikuti Kegiatan Sesuai Dengan Durasi Yang Ditentukan

No.	Pernyataan	Tingkat Konsentrasi			Persentase Tingkat Konsentrasi (%)		
		TS	CS	S	TS	CS	S
1.	Anak aktif mengikuti kegiatan selama 10-15 menit	7	14	3	28,70%	58,33%	12,50%
2.	Anak mampu mempertahankan fokus pada tugas atau instruksi selama 10-15 menit	7	14	3	28,70%	58,33%	12,50%
3.	Anak menunjukkan sedikit atau tidak ada penurunan minat belajar seiring berjalannya waktu yang diberikan	8	12	4	33,30%	50,00%	16,67

Hasil data di atas menunjukkan bahwa sebagian besar anak belum mampu mengikuti kegiatan secara konsisten selama 10–15 menit. Pada semua pernyataan, mayoritas anak berada pada kategori *tidak sesuai* (TS) dan *cukup sesuai* (CS), dengan persentase anak dalam kategori *sesuai* (S) masih rendah, yaitu hanya 12,5% hingga 16,67%.



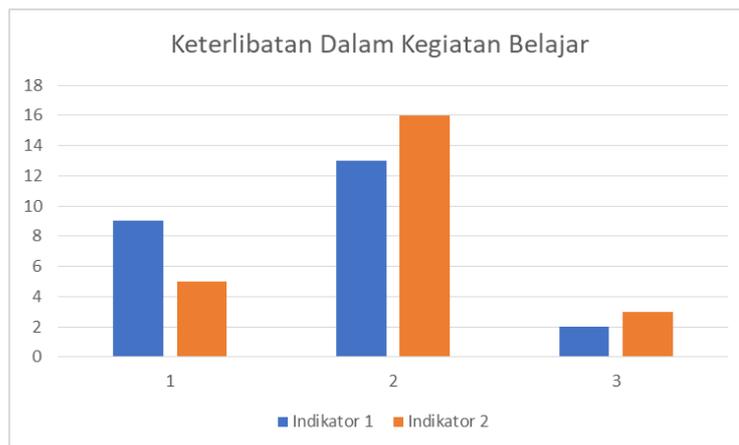
Gambar 4.8 Diagram Tingkat Konsentrasi Anak Pada Indikator Ketahanan Mengikuti Kegiatan Sesuai Dengan Durasi Yang Ditentukan

Gambar 4.8 menunjukkan ketahanan anak dalam mengikuti kegiatan sesuai dengan durasi yang ditentukan berdasarkan tiga indikator. Mayoritas anak berada pada kategori cukup sesuai (kategori 2) dengan jumlah tertinggi masing-masing sebanyak 14 (indikator 1 dan 2) dan 12 anak (indikator 3). Sementara itu, hanya sedikit anak yang berada pada kategori sesuai (kategori 3) dengan jumlah antara 3 hingga 4 anak per indikator. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa sebagian besar anak mampu bertahan mengikuti kegiatan, namun belum sepenuhnya optimal dalam hal fokus dan konsistensi waktu. Jumlah anak yang masuk kategori “sesuai” masih tergolong rendah, yang menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang digunakan belum cukup efektif untuk mempertahankan perhatian anak dalam waktu yang ditentukan. Dengan demikian, diperlukan pendekatan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif seperti permainan edukatif untuk meningkatkan ketahanan dan fokus anak saat belajar.

Tabel 4. 3 Prosentase Tingkat Konsentrasi Anak Pada Indikator Keterlibatan Dalam Kegiatan Belajar

No.	Pernyataan	Tingkat Konsentrasi			Persentase Tingkat Konsentrasi (%)		
		TS	CS	S	TS	CS	S
1.	Anak mengikuti aktifitas dalam semua kegiatan belajar	9	13	2	37,50%	54,14%	08,33%
2.	Anak menunjukkan inisiatif untuk berkontribusi pada kegiatan	5	16	3	20,80%	66,67%	12,50%

Berdasarkan hasil data di atas, tingkat keterlibatan anak dalam kegiatan belajar masih tergolong rendah. Pada pernyataan pertama, hanya 8,33% anak yang terlihat aktif mengikuti semua kegiatan belajar secara konsisten. Sebagian besar anak berada pada kategori *cukup sesuai* (54,14%) dan *tidak sesuai* (37,5%). Untuk pernyataan kedua, yang berkaitan dengan inisiatif anak dalam berkontribusi, hanya 12,5% anak menunjukkan sikap proaktif, sementara 66,67% masih berada dalam kategori *cukup sesuai*.



Gambar 4. 9 Diagram Tingkat Konsentrasi Anak Pada Indikator Keterlibatan Dalam Kegiatan Belajar

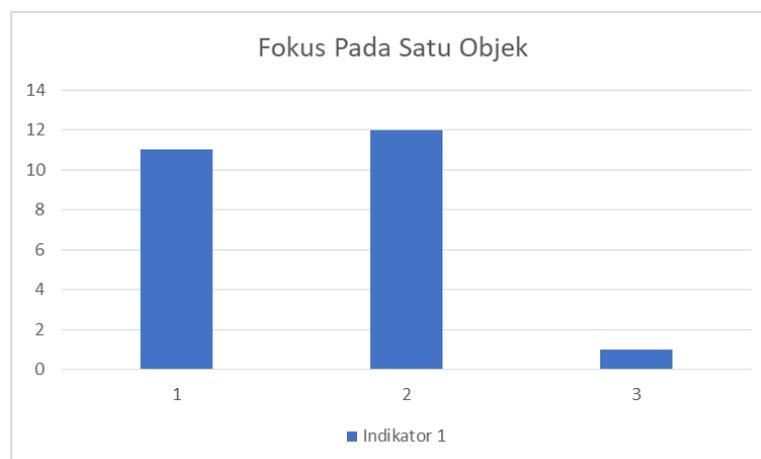
Gambar 4.9 menggambarkan tingkat keterlibatan anak dalam kegiatan belajar berdasarkan dua indikator penilaian. Mayoritas anak berada pada kategori cukup sesuai (kategori 2) dengan jumlah 13 anak pada indikator 1 dan 16 anak pada indikator 2. Sebaliknya, jumlah anak dalam kategori tidak sesuai (kategori 1) juga

cukup signifikan, yaitu 9 anak pada indikator 1 dan 5 anak pada indikator 2. Hanya sebagian kecil anak yang menunjukkan keterlibatan optimal atau sesuai (kategori 3). Hal ini menunjukkan bahwa meskipun sebagian besar anak telah terlibat dalam kegiatan, keterlibatan tersebut masih berada pada tingkat sedang. Keterlibatan aktif anak belum merata, dan masih ada sejumlah anak yang kurang menunjukkan partisipasi selama pembelajaran berlangsung. Kondisi ini mengindikasikan perlunya penggunaan strategi pembelajaran yang lebih menarik dan partisipatif, seperti penggunaan media bermain edukatif, untuk meningkatkan keterlibatan aktif dan konsisten anak dalam proses belajar.

*Tabel 4. 4 Prosentase Tingkat Konsentrasi Anak Pada Indikator Fokus Pada Satu Objek*

No.	Pernyataan	Tingkat Konsentrasi			Persentase Tingkat Konsentrasi (%)		
		TS	CS	S	TS	CS	S
1.	Anak fokus pada satu kegiatan yang sedang terjadi	11	12	1	45,83%	50,00%	04,10%

Pada tahap awal, sebanyak 45,83% anak berada pada kategori Tidak Sesuai (TS) dan 50,00% berada pada kategori Cukup Sesuai (CS). Hanya 4,10% anak yang menunjukkan fokus yang sesuai (S) terhadap kegiatan. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar anak masih mengalami kesulitan untuk mempertahankan perhatian secara penuh pada satu objek.



*Gambar 4.10 Diagram Tingkat Konsentrasi Anak Pada Indikator Fokus Pada Satu Objek*

Gambar diagram di atas menunjukkan tingkat fokus anak pada satu objek selama kegiatan belajar berdasarkan satu indikator. Mayoritas anak berada pada kategori tidak sesuai (kategori 1) dan cukup sesuai (kategori 2), masing-masing sebanyak 11 dan 12 anak. Sementara itu, hanya 1 anak yang berada pada kategori sesuai (kategori 3), yang menunjukkan fokus optimal. Hal ini mengindikasikan bahwa sebagian besar anak belum mampu mempertahankan perhatian penuh pada satu objek dalam waktu tertentu. Fokus anak masih terbatas, dan hanya sedikit yang menunjukkan konsentrasi tinggi selama kegiatan. Temuan ini memperkuat perlunya strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan fokus anak, seperti penggunaan media visual atau aktivitas manipulatif seperti permainan playdough yang mampu menarik perhatian dan mempertahankan konsentrasi anak dalam proses belajar.

Berdasarkan hasil penilaian tingkat konsentrasi terhadap 24 anak dari 8 butir pernyataan, berikut adalah rekapitulasi jumlah anak berdasarkan kategori tingkat konsentrasi:

*Tabel 4. 5 Prosentase Kategori Tingkat Konsentrasi Anak*

Kategori	Tingkat Konsentrasi	
	Jumlah Anak	Prosentase
Tinggi	10	41,60%
Rendah	14	58,33%

Hasil pada tabel 4.9 menunjukkan bahwa sebagian besar siswa berada pada tingkat konsentrasi yang rendah dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yakni sebanyak 14 siswa (41,60%), yaitu mereka yang masuk dalam kategori *TS (Tidak Sesuai)* dan *CS (Cukup Sesuai)*. Sementara itu, sebanyak 10 siswa (58,33%) yang menunjukkan tingkat konsentrasi tinggi (kategori *Sesuai/S*).

Proses pembelajaran yang dilaksanakan dalam kelas eksperimen dilakukan dengan memanfaatkan media playdough. Hasil dari nilai rata-rata penilaian konsentrasi belajar anak mampu diamati dalam tabel di bawah ini.

Tabel 4. 6 Rata-rata Penilaian Tingkat Konsentrasi Anak

Nilai	Tingkat Konsentrasi
Nilai Rata-rata	14,04
Nilai Maksimal	20,00
Nilai Minimal	10,00

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa nilai rata-rata tingkat konsentrasi belajar siswa adalah sebesar 14,04, dengan nilai maksimum 20,00 dan nilai minimum 10,00. Hasil ini menunjukkan bahwa tingkat konsentrasi siswa berada pada kategori sedang hingga rendah, yang mengindikasikan bahwa sebagian besar siswa belum mampu menunjukkan perhatian penuh selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

### 3. Kreativitas Anak

Hasil pengolahan data *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperiman yang menilai mengenai kreativitas anak sesuai indikator dapat dilihat pada tabel dan diagram berikut.

Tabel 4. 7 Prosentase Pre-Test Pada Indikator Menggabungkan Ide Baru Dengan Ide Yang Sudah Ada

No.	Pernyataan	Pre-Test			Persentase Pre-test (%)		
		TS	CS	S	TS	CS	S
1.	Anak dapat menggabungkan ide-ide baru dengan pengetahuan atau pengalaman yang sudah dimiliki sebelumnya untuk menciptakan sesuatu yang unik dan kreatif	15	9	-	62,50%	37,50%	-

Hasil penilaian pada saat pre-test, sebagian besar anak berada pada kategori “Tidak Sesuai” (TS) sebanyak 15 anak (62,5%) dan 9 anak dalam kategori “Cukup Sesuai” (CS) sebesar 37,5%, sedangkan tidak ada anak yang mencapai kategori “Sesuai” (S).

Tabel 4. 8 Prosentase Post-Test Pada Indikator Menggabungkan Ide Baru Dengan Ide Yang Sudah Ada

No.	Pernyataan	Post-Test			Persentase Post-test (%)		
		TS	CS	S	TS	CS	S
1.	Anak dapat menggabungkan ide-ide baru dengan pengetahuan atau pengalaman yang sudah dimiliki sebelumnya untuk menciptakan sesuatu yang unik dan kreatif	-	14	10	-	58,30%	41,70%

Hasil penilaian akhir (pos-test) terjadi peningkatan. Tidak ada lagi anak yang berada di kategori “Tidak Sesuai”, dan sebanyak 14 anak (58,3%) berada pada kategori “Cukup Sesuai”, serta 10 anak (41,7%) sudah mencapai kategori “Sesuai”. Ini menunjukkan adanya perkembangan positif dalam kemampuan berpikir kreatif anak setelah pelaksanaan intervensi.



Gambar 4.11 Diagram Pre-Test dan Post-Test Pada Indikator Menggabungkan Ide Baru Dengan Ide Yang Sudah Ada

Diagram batang di atas menunjukkan hasil penilaian terhadap kemampuan anak dalam menggabungkan ide baru dengan ide yang sudah ada, berdasarkan satu pernyataan pada pre-test dan post-test. Terjadi peningkatan kemampuan anak dalam menggabungkan ide setelah intervensi. Meskipun sebagian besar masih berada di kategori TS dan CS, kemunculan nilai S menunjukkan perkembangan positif dalam aspek kreativitas berpikir anak.

Tabel 4. 9 Prosentase Pre-Test Pada Indikator Memecahkan Masalah Dengan Cara Yang Berbeda

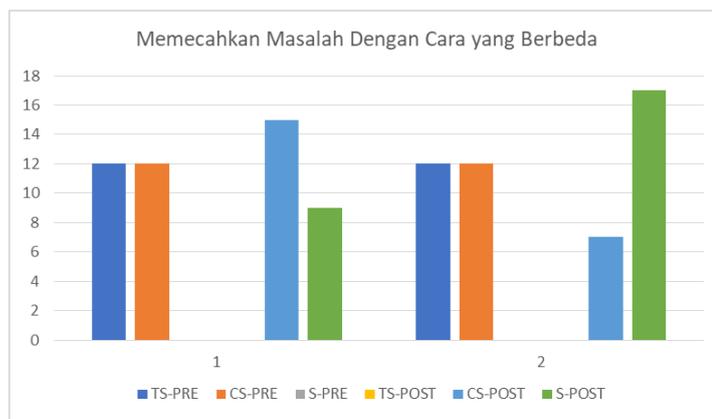
No.	Pernyataan	Pre-Test			Persentase Pre-test (%)		
		TS	CS	S	TS	CS	S
1.	Anak dapat menemukan solusi dengan mencoba cara yang berbeda ketika menghadapi kesulitan dalam menyelesaikan tugas	12	12	-	50,00%	50,00%	-
2.	Anak mencoba menggunakan alat atau bahan dengan cara yang tidak biasa untuk mengatasi kesulitan dalam membuat karyanya	12	12	-	50,00%	50,00%	-

Hasil pada indikator “*Memecahkan Masalah Dengan Cara Yang Berbeda*” berada pada kategori tidak sesuai dan sesuai dengan jumlah yang sama. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan memecahkan masalah pada anak tergolong mampu tetapi harus tetap ditingkatkan.

Tabel 4. 10 Prosentase Post-Test Pada Indikator Memecahkan Masalah Dengan Cara Yang Berbeda

No.	Pernyataan	Post-Test			Persentase Post-test (%)		
		TS	CS	S	TS	CS	S
1.	Anak dapat menemukan solusi dengan mencoba cara yang berbeda ketika menghadapi kesulitan dalam menyelesaikan tugas	-	15	9	-	62,50%	27,50%
2.	Anak mencoba menggunakan alat atau bahan dengan cara yang tidak biasa untuk mengatasi kesulitan dalam membuat karyanya	-	7	17	-	70,80%	29,20%

Hasil pada indikator “Memecahkan Masalah Dengan Cara Yang Berbeda” menunjukkan peningkatan kemampuan anak setelah pembelajaran. Pada pernyataan pertama, anak yang mampu mencari solusi berbeda meningkat dari 0% (kategori S) saat pre-test menjadi 27,5% saat post-test. Pada pernyataan kedua, anak yang bisa menggunakan alat/bahan tidak biasa naik dari 0% menjadi 29,2% (kategori S).



Gambar 4. 12 Diagram Pre-Test dan Post-Test Pada Indikator Memecahkan Masalah Dengan Cara Yang Berbeda

Diagram batang di atas menunjukkan hasil penilaian kemampuan anak dalam memecahkan masalah dengan cara yang berbeda, sebelum (pre-test) dan sesudah (post-test) diberikan perlakuan. Setelah diberikan perlakuan, kemampuan anak untuk memecahkan masalah secara kreatif meningkat, ditunjukkan oleh penurunan skor TS dan CS serta kenaikan skor S, yang mencerminkan perkembangan kemampuan berpikir kreatif dan fleksibel.

Tabel 4. 11 Prosentase Pre-Test Pada Indikator BERfikir Secara Kritis, Analitis, dan Orisisnil

No.	Pernyataan	Pre-Test			Persentase Pre-test (%)		
		TS	CS	S	TS	CS	S
1.	Anak dapat melihat lebih dari satu cara untuk menyelesaikan tugas menggunakan cara yang paling sesuai dengan kondisinya	8	16	-	33,30%	66,70%	-

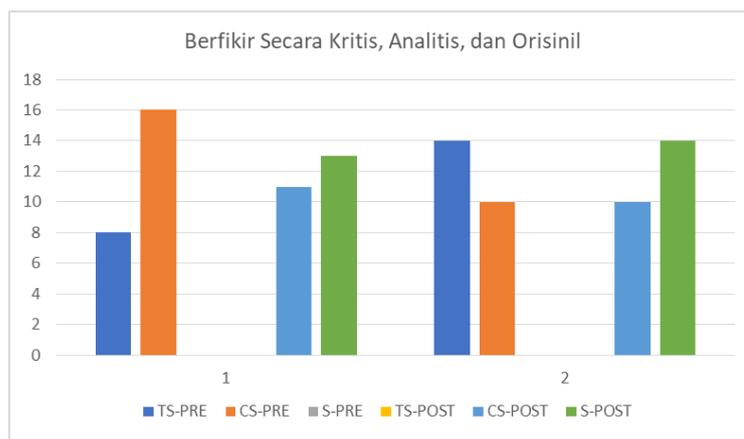
2.	Anak mampu merefleksikan hasil kerjanya, mengevaluasi apa yang sudah berhasil dan apa yang perlu diperbaiki, serta mengajukan ide-ide baru untuk perbaikan	14	10	-	58,30%	41,70%	-
----	--	----	----	---	--------	--------	---

Sebelum kegiatan (pre-test), sebagian besar anak sudah bisa menyelesaikan tugas dengan beberapa cara berbeda. Namun, banyak dari mereka (58,3%) masih belum bisa mengevaluasi atau merefleksikan hasil kerja mereka sendiri dengan baik.

*Tabel 4. 12 Prosentase Post-Test Pada Indikator Berfikir Secara Kritis, Analitis, dan Orisinal*

No.	Pernyataan	Post-Test			Persentase Post-test (%)		
		TS	CS	S	TS	CS	S
3.	Anak dapat melihat lebih dari satu cara untuk menyelesaikan tugas menggunakan cara yang paling sesuai dengan kondisinya	-	11	13	-	58,30%	41,70%
4.	Anak mampu merefleksikan hasil kerjanya, mengevaluasi apa yang sudah berhasil dan apa yang perlu diperbaiki, serta mengajukan ide-ide baru untuk perbaikan	-	10	14	-	58,30%	41,70%

Setelah kegiatan (post-test), terjadi peningkatan. Semua anak tidak lagi berada di kategori “tidak bisa”. Mereka mulai bisa mengevaluasi dan memperbaiki hasil kerjanya, serta lebih banyak yang bisa menyelesaikan tugas dengan cara yang sesuai. Ini berarti kegiatan yang dilakukan membantu anak-anak menjadi lebih berpikir terbuka dan mampu menilai pekerjaannya sendiri dengan lebih baik.



Gambar 4. 13 Diagram Pre-Test dan Post-Test Pada Indikator Berfikir Secara Kritis, Analitis, dan Orisinil

Diagram di atas menunjukkan hasil penilaian kemampuan anak dalam berpikir secara kritis, analitis, dan orisinal, sebelum (pre-test) dan sesudah (post-test) diberikan perlakuan. Hasil penilaian post-test, terjadi pergeseran positif dari kategori TS dan CS ke kategori S, menunjukkan adanya perkembangan signifikan dalam kemampuan berpikir kritis dan kreatif pada anak.

Proses perlakuan eksperimen di kelas memperoleh rata-rata penilaian kreativitas anak. Hasil dari penilaian kreativitas anak pre-test dan post-test mampu diamati dalam tabel di bawah ini.

Tabel 4. 13 Rata-rata Penilaian Kreativitas anak

Nilai	Pre-Test	Post-Test
Nilai Rata-rata	07,75	12,45
Nilai Maksimal	10,00	14,00
Nilai Minimal	05,00	11,00

Hasil analisis pada tabel 4.17, diketahui bahwa terdapat peningkatan pada kreativitas anak setelah diberikan perlakuan berupa permainan playdough. Nilai rata-rata yang semula berada pada angka 7,75 pada saat pre-test meningkat menjadi 12,46 pada saat post-test. Nilai maksimal pun mengalami kenaikan dari 10 menjadi 14, dan nilai minimal meningkat dari 5 menjadi 11. Peningkatan ini menunjukkan bahwa hampir seluruh anak mengalami perkembangan kemampuan dalam mengolah ide, menyelesaikan tugas secara kreatif, serta menggunakan strategi yang

lebih variatif dalam menyelesaikan aktivitas pembelajaran. Namun, tentu saja perlu dilakukan uji signifikansi terhadap peningkatan yang terjadi.

#### 4. Pengaruh Permainan Playdough Terhadap Kreativitas Anak Ditinjau Dari Tingkat Konsentrasi

##### a. Uji Friedman

Uji Friedman digunakan untuk menguji apakah terdapat perbedaan antara tiga atau lebih perlakuan (treatment) atau kondisi dalam kelompok yang sama (berpasangan). Uji ini sering digunakan sebagai alternatif dari ANOVA satu arah dengan pengukuran berulang ketika data tidak berdistribusi normal, terutama jika skala data bersifat ordinal atau interval namun tidak memenuhi asumsi parametrik.

Dalam penelitian ini uji Friedman digunakan untuk mengukur kreativitas anak. Pengukuran ini dilakukan pada saat pre-test, post-test 1, post-test 2, post-test 3, dan post-test 4. Hasil uji Friedman menggunakan SPSS dapat diamati pada gambar berikut :

	Mean Rank
Pretest	1,25
Posttest1	2,10
Posttest2	2,92
Posttest3	4,00
Posttest4	4,73

Gambar 4 14 Output SPSS Rank Tabel Pre-test dan Post-test

N	24
Chi-Square	78,078
df	4
Asymp. Sig.	,000

a. Friedman Test

Gambar 4 15 Output SPSS Uji Friedman

Hasil analisis statistik non-parametrik menggunakan uji Friedman, diperoleh nilai Chi-Square sebesar 78,078, menunjukkan bahwa ada perbedaan yang cukup

besar dalam hasil yang diperoleh dari beberapa tahapan pembelajaran dengan derajat kebebasan (df) sebanyak 4, serta nilai signifikansi (Asymp. Sig.) sebesar 0,000. Karena nilai signifikansi yang diperoleh jauh lebih kecil dari batas signifikansi yang ditetapkan ( $\alpha = 0,05$ ), maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara perlakuan-perlakuan yang diberikan. Oleh karena uji friedman menunjukkan hasil yang signifikan maka perlu dilanjutkan dengan uji Wilcoxon untuk mengetahui Apakah terdapat perbedaan kreativitas anak sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

Dalam konteks penelitian ini, hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan dalam kemampuan mengkreasikan tugas anak pada beberapa tahapan penilaian, misalnya antara pre-test, tahap perlakuan, dan post-test. Hal ini mengindikasikan bahwa perlakuan yang diberikan melalui permainan media playdough memberikan pengaruh yang nyata terhadap peningkatan kemampuan anak dalam mengkreasikan tugas.

### b. Uji Wilcoxon

Uji Wilcoxon merupakan metode statistik non-parametrik yang digunakan ketika data tidak memenuhi asumsi parametrik (misalnya normalitas). Tujuannya adalah untuk menguji apakah terdapat perbedaan median yang signifikan antara dua pengukuran yang dilakukan terhadap sampel yang sama atau berpasangan.

Dalam konteks penelitian eksperimen pendidikan, seperti pada penelitian tentang pengaruh permainan playdough terhadap kemampuan anak dalam mengkreasikan tugas, uji Wilcoxon digunakan untuk mengevaluasi perubahan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Hasil uji Wilcoxon menggunakan SPSS dapat diamati pada gambar berikut:

		Ranks		
		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Posttest4 - Pretest	Negative Ranks	1 <sup>a</sup>	6,50	6,50
	Positive Ranks	22 <sup>b</sup>	12,25	269,50
	Ties	1 <sup>c</sup>		
	Total	24		

a. Posttest4 < Pretest  
b. Posttest4 > Pretest  
c. Posttest4 = Pretest

Gambar 4 16 Output SPSS Rank Tabel Pre-test dan Pos-test

**Test Statistics<sup>a</sup>**

	Postest4 - Pretest
Z	-4,040 <sup>b</sup>
Asymp. Sig. (2-tailed)	,000

a. Wilcoxon Signed Ranks Test  
b. Based on negative ranks.

*Gambar 4 17 Output SPSS Uji Wilcoxon*

Berdasarkan hasil uji statistik non-parametrik Wilcoxon Signed Ranks Test pada gambar di atas, diperoleh nilai Z sebesar -4,040 menunjukkan bahwa terdapat selisih atau perubahan peringkat yang cukup kuat antara skor pre-test dan post-test. Tanda negatif (-) berarti rata-rata skor post-test lebih tinggi dari pre-test, mengartikan bahwa ada peningkatan kemampuan setelah perlakuan, dengan nilai signifikansi (Asymp. Sig. 2-tailed) sebesar 0,000. Nilai signifikansi tersebut berada di bawah batas kritis 0,05 ( $p < 0,05$ ), sehingga dapat disimpulkan bahwa kreativitas anak terdapat perbedaan yang signifikan antara skor pre-test dan post-test.

Temuan ini menunjukkan bahwa setelah diberikan intervensi berupa kegiatan bermain playdough, terjadi peningkatan yang nyata dalam aspek yang diukur, yaitu kemampuan anak dalam mengkreasikan tugas. Nilai negatif pada Z menunjukkan bahwa sebagian besar skor post-test lebih tinggi dibandingkan skor pre-test.

### **c. Uji Mann-Whitney U**

Uji Mann-Whitney digunakan untuk menguji perbedaan distribusi atau median antara dua kelompok yang tidak saling berhubungan (independen), misalnya kelompok anak dengan konsentrasi tinggi dan konsentrasi rendah dalam hal kreativitas. Uji ini merupakan alternatif dari uji-t independen ketika data tidak memenuhi asumsi parametrik, seperti normalitas dan homogenitas varians. Dalam konteks penelitian ini, uji Mann-Whitney bertujuan untuk mengetahui apakah tingkat konsentrasi anak (tinggi atau rendah) mempengaruhi kreativitas mereka.

Ranks				
	Konsentrasi	N	Mean Rank	Sum of Ranks
Postest4	Rendah	13	12,62	164,00
	Tinggi	11	12,36	136,00
	Total	24		

Gambar 4 18 Output SPSS Rank Tabel Kategori Tingkat Konsentrasi

Test Statistics <sup>a</sup>	
	Postest4
Mann-Whitney U	70,000
Wilcoxon W	136,000
Z	-,092
Asymp. Sig. (2-tailed)	,927
Exact Sig. [2*(1-tailed Sig.)]	,955 <sup>b</sup>

a. Grouping Variable:  
Konsentrasi

b. Not corrected for ties.

Gambar 4 19 Output SPSS Uji Mann Withney U

Berdasarkan hasil uji non-parametrik Mann-Whitney U Test pada gambar di atas, diperoleh nilai U sebesar 70,000 dengan nilai Z sebesar -0,092 dan Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,927. Nilai signifikansi tersebut jauh lebih besar dari batas signifikansi yang ditetapkan ( $\alpha = 0,05$ ), sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan antara kelompok konsentrasi tinggi dan rendah terhadap hasil kreativitas anak. Artinya bahwa tingkat konsentrasi tidak mempengaruhi kreativitas anak. Namun, hasil ini tidak signifikan artinya hasil uji tersebut tidak dapat digeneralisasikan pada populasi yang lain.

## B. Pembahasan

### 1. Pengaruh Permainan Playdough Terhadap Kemampuan Mengkreasikan Tugas

Penggunaan media permainan playdough terbukti mampu meningkatkan kemampuan anak dalam mengkreasikan tugas. Kegiatan pembelajaran yang melibatkan media ini mendapat respon positif dan antusias dari anak-anak, yang menunjukkan bahwa pendekatan berbasis bermain tidak hanya menyenangkan tetapi juga mampu memfasilitasi pencapaian tujuan pembelajaran secara efektif.

Melalui aktivitas ini, anak dapat belajar sambil bermain, yang pada akhirnya berdampak positif terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif dan kemandirian mereka dalam menyelesaikan tugas. Media playdough dipilih karena memiliki karakteristik fleksibel, aman digunakan anak, dan mampu merangsang kemampuan motorik halus serta daya imajinasi. Media playdough efektif sebagai alat bantu pembelajaran karena sifatnya yang menarik dan mudah dimanipulasi. Melalui penggunaan media ini, pembelajaran menjadi lebih interaktif, menyenangkan, serta melibatkan anak secara aktif dalam proses eksplorasi dan kreasi (Nurfaridah & Nuraeni, 2023).

Permainan playdough merupakan salah satu bentuk kegiatan yang bersifat sensorimotor dan sangat relevan dalam pengembangan potensi anak usia dini. Melalui aktivitas seperti membentuk, meremas, menggulung, dan menciptakan berbagai bentuk, anak tidak hanya mengekspresikan imajinasi mereka, tetapi juga secara tidak langsung melatih kemampuan motorik halus yang berperan penting dalam kesiapan belajar. Lebih dari sekadar aktivitas fisik, bermain playdough mendorong anak untuk berpikir secara kreatif, imajinatif, dan inovatif dalam menyelesaikan tugas yang diberikan, baik dalam bentuk tugas terbuka maupun eksploratif.

Kegiatan bermain playdough memberi ruang bagi anak untuk menuangkan ide-ide secara bebas tanpa batasan yang kaku, sehingga merangsang kemampuan berpikir kreatif dan keberanian dalam bereksperimen. Anak diberi kesempatan untuk memecahkan masalah melalui proses coba-coba, menyesuaikan bentuk dengan idenya sendiri, serta memperbaiki hasil kreasinya jika belum sesuai dengan keinginannya. Hal ini memperlihatkan bahwa bermain playdough bukan hanya sarana rekreasi, tetapi juga merupakan permainan yang efektif dalam menstimulasi fungsi kognitif dan afektif anak secara bersamaan (Permadi & Dewi, 2022).

Bermain playdough memiliki peran signifikan dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini, karena aktivitas ini mendorong anak untuk aktif berpikir dan menciptakan sesuatu berdasarkan gagasan mereka sendiri (Oktarina et al., 2020). Kreativitas yang terstimulasi melalui media seperti playdough bukan hanya terbatas pada hasil karya yang dihasilkan, tetapi juga pada proses mental dan emosional anak dalam mengelola ide, mengambil keputusan, dan menyelesaikan

permasalahan secara mandiri. Oleh karena itu, implementasi media playdough dalam pembelajaran tidak hanya mendukung pencapaian aspek motorik, tetapi juga memberikan kontribusi terhadap perkembangan kognitif, sosial, dan emosional anak secara menyeluruh.

Strategi pembelajaran dilakukan dengan membagi anak ke dalam dua kelompok kecil agar pelaksanaan kegiatan dapat lebih terfokus dan terkontrol. Dengan demikian, setiap anak memperoleh kesempatan yang sama untuk berpartisipasi dan mengekspresikan kreativitasnya. Selama pelaksanaan, anak menunjukkan respons yang sangat positif, mereka mengikuti instruksi dengan lebih baik, memperlihatkan ketertarikan tinggi terhadap aktivitas, dan menunjukkan antusiasme dalam membentuk berbagai kreasi sesuai dengan ide masing-masing.

Dampak dari kondisi tersebut terlihat pada hasil tugas yang diberikan setelah pembelajaran berlangsung. Bahwa bermain playdough menciptakan suasana belajar yang menyenangkan (Palupi et al., 2023). Dengan demikian anak-anak dapat menyelesaikan tugas secara mekanis dan tidak terbatas pada instruksi guru dengan menunjukkan inisiatif pribadi atau ekspresi kreatif.

Setelah kegiatan bermain dengan playdough selesai dan anak diberikan tugas, tampak adanya perubahan signifikan dalam cara mereka menyelesaikan tugas. Anak-anak mulai menambahkan unsur-unsur kreatif dalam hasil kerjanya. Mereka tidak hanya meniru contoh yang diberikan, tetapi juga menciptakan bentuk-bentuk baru yang menunjukkan kemampuan berpikir divergen.

## **2. Kemampuan Mengkreasikan Tugas Ditinjau Dari Tingkat Konsentrasi Belajar Anak**

Kemampuan mengkreasikan tugas terdiri atas kemampuan berpikir kreatif, yang mencakup kemampuan berpikir lancar, berpikir orisinal, berpikir fleksibel, dan berpikir merinci atau elaborasi (Karim, 2014). Dalam konteks pendidikan anak usia dini, kemampuan ini tidak hanya bergantung pada daya imajinasi, tetapi juga sangat dipengaruhi oleh faktor konsentrasi anak dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Anak-anak dengan tingkat konsentrasi tinggi seharusnya cenderung menunjukkan kemampuan mengkreasikan tugas yang lebih baik. Mereka mampu

menyimak instruksi secara penuh, fokus saat mengerjakan tugas, dan menunjukkan inisiatif dalam membuat karya yang tidak terbatas pada contoh guru (Palupi et al., 2023). Misalnya, anak-anak dalam kategori ini mampu menciptakan bentuk-bentuk baru dari playdough berdasarkan gagasan pribadi, menambahkan detail yang tidak ditugaskan, atau memilih alat dan warna secara mandiri. Aktivitas ini menunjukkan adanya kemampuan berpikir divergen, di mana anak mampu menghasilkan berbagai kemungkinan solusi dalam menyelesaikan suatu tugas.

Sebaliknya, anak-anak dengan tingkat konsentrasi rendah seharusnya cenderung menunjukkan keterbatasan dalam kemampuan mengkreasikan tugas. Kemampuan mengkreasikan tugas berkaitan erat dengan keterlibatan kognitif dan emosi positif anak selama belajar (Santi, 2023). Mereka lebih banyak meniru contoh tanpa modifikasi, cepat kehilangan fokus saat mengerjakan, dan jarang menunjukkan inisiatif. Karya yang dihasilkan seringkali bersifat sederhana, seragam dengan teman sekelompok, dan minim eksplorasi bahan atau ide. Hal ini menunjukkan bahwa rendahnya kemampuan mempertahankan perhatian berdampak pada terbatasnya proses berpikir kreatif dan kurang berkembangnya orisinalitas dalam hasil tugas.

Namun, hasil uji Mann-Whitney, nilai *Asymp. Sig.* = 0,927 menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan dalam kemampuan mengkreasikan tugas antara anak dengan tingkat konsentrasi tinggi dan rendah. Hal ini dapat dijelaskan karena media pembelajaran berupa playdough memberikan stimulasi yang merata bagi semua anak, tanpa memandang kapasitas konsentrasi awal mereka. Penggunaan playdough secara signifikan meningkatkan kreativitas anak secara keseluruhan, tanpa menyebutkan perbedaan berdasarkan tingkat konsentrasi (Budiarti, 2018). Permainan playdough juga dapat meningkatkan berpikir kreatif dan orisinalitas tugas anak secara umum tanpa adanya pengelompokan mengenai tingkat konsentrasi (Setiawati, 2022).

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Hasil penelitian yang telah dilakukan di TK Islam Almaarif Singosari, dapat disimpulkan bahwa permainan playdough memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan anak dalam mengkreasi tugas. Hal ini ditunjukkan oleh adanya peningkatan skor post-test dibandingkan dengan pre-test yang dianalisis melalui uji Wilcoxon dengan nilai signifikansi 0,000 ( $p < 0,05$ ). Selain itu, uji Friedman juga mengindikasikan perbedaan signifikan antar perlakuan dengan nilai Chi-Square sebesar 78,078 dan signifikansi 0,000.

Hasil analisis statistik melalui uji Wilcoxon Signed Ranks Test menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara nilai pre-test dan post-test kemampuan mengkreasi tugas, dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 ( $p < 0,05$ ). Hal ini membuktikan bahwa permainan playdough efektif dalam mendorong anak untuk menghasilkan karya yang orisinal, memodifikasi bentuk, dan menuangkan ide secara fleksibel sesuai dengan imajinasi masing-masing. Selain itu, hasil uji Friedman juga mendukung temuan ini dengan nilai Chi-Square sebesar 78,078 dan signifikansi 0,000, yang menunjukkan perbedaan signifikan antar perlakuan pada tahapan pengukuran yang dilakukan.

Namun, hasil uji Mann-Whitney menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan mengkreasi tugas pada anak dengan tingkat konsentrasi tinggi dan rendah, ditunjukkan oleh nilai Asymp. Sig. sebesar 0,927 ( $p > 0,05$ ). Temuan ini mengindikasikan bahwa permainan playdough memberikan pengaruh positif secara merata kepada seluruh anak, tanpa tergantung pada tingkat konsentrasinya. Dengan kata lain, baik anak dengan konsentrasi tinggi maupun rendah sama-sama memperoleh manfaat dari penggunaan media ini dalam pengembangan kreativitas.

Dari hasil keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa media permainan playdough efektif diterapkan dalam kegiatan pembelajaran anak usia dini, khususnya dalam mengembangkan kemampuan berpikir divergen, menumbuhkan keberanian berkreasi, serta menstimulasi keterampilan memecahkan masalah secara kreatif.

## **B. Saran**

Berdasarkan kesimpulan yang telah dijabarkan, berikut beberapa saran yang dapat diberikan:

1. Guru diharapkan untuk memanfaatkan permainan playdough sebagai media pembelajaran yang kreatif dan interaktif di dalam kelas. Penggunaan playdough dapat menjadi alternatif metode yang efektif untuk meningkatkan kreativitas anak tanpa bergantung pada tingkat konsentrasinya. Selain itu, guru dapat merancang kegiatan bermain yang terstruktur namun fleksibel, agar anak-anak tetap fokus, terlibat aktif, dan bebas mengekspresikan ide-idenya selama proses pembelajaran berlangsung.
2. Lembaga pendidikan anak usia dini disarankan untuk menyediakan dan mendukung penggunaan media pembelajaran yang inovatif, seperti playdough, dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari. Penyediaan fasilitas, pelatihan guru, dan perencanaan program berbasis permainan kreatif perlu ditingkatkan agar pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan mampu mengembangkan potensi anak secara optimal, khususnya dalam aspek kreativitas dan keterlibatan aktif anak dalam belajar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amini, M. (2014). Hakikat Anak Usia Dini. *Perkembangan Dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*, 65. repository.ut.ac.id/4697/1/PAUD4107-M1.pdf
- Arlinah, S., & Rohita. (2014). Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Bermain Plastisin pada Kelompok A Paud Plus Al Fattah jarak Kulon Kabupaten JOMBANG. *Fkip Ump*, 6–38.
- Bujuri, D. A., & Ilmu, F. (2018). *Analisis Perkembangan Kognitif Anak Usia Dasar dan Implikasinya dalam Kegiatan Belajar Mengajar*. IX(1), 37–50.
- Cindrya, E. (2016). *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*. 2(1).
- Eriani, E., Mardiah, M., Napratilora, M., & Erdawati, S. (2022). Loose parts: Pengaruhnya Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Anak Usia Dini. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 5(1), 175–181. <https://doi.org/10.31004/aulad.v5i1.316>
- Etivali, A. U. Al, & Alaika M, B. kurnia ps. (2019). Pendidikan Pada Anak Usia Dini. *Jurnal :Penelitian Medan Agama*, 10(2), 212–237.
- Hairiyah, S., & Mukhlis. (2019). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Permainan Edukatif. *Jurnal Kariman*, 7(2), 265–282. <https://doi.org/10.52185/kariman.v7i2.118>
- Hartini, A. (2022). Faktor Yang Mempengaruhi Konsentrasi Belajar Siswa Kelas V Di SDN Nusa Indah Kabupaten Tanah Laut. *EduCurio: Education Curiosity*, 1(1), 7–13. <http://qjurnal.my.id/index.php/educurio/article/view/7>
- HASANAHA, U., & FAJRI, N. (2022). Konsep Pendidikan Karakter Anak Usia Dini. *EDUKIDS: Jurnal Inovasi Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 116–126. <https://doi.org/10.51878/edukids.v2i2.1775>
- Hasminidiarty. (2015). Faktor-faktor yang Berkaitan dengan Prestasi Belajar Mahasiswa. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 15(3), 96–110.
- Karim, M. B. (2014). Meningkatkan Perkembangan Kognitif pada Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukatif. *Jurnal PG- PAUD Trunojoyo*, 1(2), 103–113.
- Karunia. (2016). *ANALISIS FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI KONSENTRASI BELAJAR MAHASISWA PROGRAM STUDI ILMU KEPERAWATAN UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH YOGYAKARTA*. 4(June), 2016.
- Musyafa'ah, H., & Salim, A. (2024). Peningkatan Konsentrasi Belajar Anak Usia 4 – 5 Tahun Melalui Metode Bermain Sensorimotor di TK Darussalam Sugihwaras. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(3), 15. <https://doi.org/10.47134/paud.v1i3.406>
- Novitasari, Y. (2018). Analisis Permasalahan "Perkembangan Kognitif Anak Usia

- Dini". *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(01), 82–90.  
<https://doi.org/10.31849/paudlectura.v2i01.2007>
- Nurfariadah, I., & Nuraeni, L. (2023). *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif) BERMAIN DENGAN PLAYDOUGH DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK KELOMPOK A*. 6(5), 2614–6347.
- Oktarina, A., Sa'idy, S., Anggraini, W., & Susilawati, B. (2020). Penggunaan Media Kolase Dalam Mengembangkan Keterampilan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun. *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 187–200. <https://doi.org/10.24042/ajipaud.v3i2.7408>
- Palupi, E. R. R., Utami, W., & Munfarida, A. I. (2023). Pengaruh Kombinasi Terapi Bermain Playdough Dan Origami Dalam Peningkatan Konsentrasi Belajar Pada Anak Hiperaktif. *Jurnal Insan Cendekia*, 10(3), 160–171. <https://doi.org/10.35874/jic.v10i3.1229>
- Permadi, K. S., & Dewi, P. Y. A. (2022). Esensi Permainan Playdough Dapat Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. *Widya Kumara: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 41. <https://doi.org/10.55115/widyakumara.v3i1.2071>
- Ramhayani, D. (2017). Konsentrasi Belajar Pada Anak. *Skripsi*, 53(9), 1689–1699.
- Rusydiana, L., Ismail Fahmi, A., & Sulaeman, D. (2023). Upaya Meningkatkan Konsentrasi Belajar Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Media Audio Visual. *Jurnal Tahsinia*, 4(1), 82–92. <https://doi.org/10.57171/jt.v4i1.348>
- Salwa, N. Z., Rahmawati, G., Tito, A., & Kemal, M. (2023). *Jurnal PENA PAUD Volume 4 Issue 2 ( 2023 ) Pages 55-66*. 4(2), 55–66.
- Santi, A. M. (2023). *Pengaruh Penerapan Permainan Lego Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Kelompok A di TK Istana Balita Surabaya*. 1–5. <https://journal.unair.ac.id/JPPP@the-influence-of-playing-playdough-toward-5-6-years-old-child-creativity-viewed-from-individually-and-grouply-playing-article-7095-media-53-category-10.html>
- Sarasehan, Y. (2020). Pengembangan Seni Rupa Tiga Dimensi Untuk. *Jurnal Nanaeke Indonesian Journal of Early Childhood Education*, 3(March 2019), 28–36.
- Suralaga, F. (2021). *Psikologi Pendidikan :IMPLIKASI DALAM PEMBELAJARAN*.
- Talango, S. R. (2020). Konsep Perkembangan Anak Usia Dini. *Early Childhood Islamic Education Journal*, 1(1), 92–105. <https://doi.org/10.54045/ecie.v1i1.35>
- Umiyati, W., & Isnaningsih, A. (n.d.). *Stimulasi Peningkatan Kemampuan Problem Solving pada Anak Usia 4-5 Tahun melalui Media Busy Jar*. 5(3), 3409–3415.
- Wahyuningrum, M. D. S., & Watini, S. (2022). Inovasi Model ATIK dalam

- Meningkatkan Motorik Halus pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 5384–5396. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.3038>
- Yuniarti, Larasati, T., & Diana. (2023). Peningkatan Konsentrasi Belajar Pada Anak. *Jurnal Warna : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini.*, 08(01), 41–51. <https://doi.org/10.24903/jw.v>
- Amini, M. (2014). Hakikat Anak Usia Dini. *Perkembangan Dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*, 65. repository.ut.ac.id/4697/1/PAUD4107-M1.pdf
- Arlinah, S., & Rohita. (2014). Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Bermain Plastisin pada Kelompok A Paud Plus Al Fattah jarak Kulon Kabupaten JOMBANG. *Fkip Ump*, 6–38.
- Bujuri, D. A., & Ilmu, F. (2018). *Analisis Perkembangan Kognitif Anak Usia Dasar dan Implikasinya dalam Kegiatan Belajar Mengajar*. IX(1), 37–50.
- Cindrya, E. (2016). *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*. 2(1).
- Eriani, E., Mardiah, M., Napratilora, M., & Erdawati, S. (2022). Loose parts: Pengaruhnya Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Anak Usia Dini. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 5(1), 175–181. <https://doi.org/10.31004/aulad.v5i1.316>
- Etivali, A. U. Al, & Alaika M, B. kurnia ps. (2019). Pendidikan Pada Anak Usia Dini. *Jurnal :Penelitian Medan Agama*, 10(2), 212–237.
- Hairiyah, S., & Mukhlis. (2019). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Permainan Edukatif. *Jurnal Kariman*, 7(2), 265–282. <https://doi.org/10.52185/kariman.v7i2.118>
- Hartini, A. (2022). Faktor Yang Mempengaruhi Konsentrasi Belajar Siswa Kelas V Di SDN Nusa Indah Kabupaten Tanah Laut. *EduCurio: Education Curiosity*, 1(1), 7–13. <http://qjurnal.my.id/index.php/educurio/article/view/7>
- HASANAH, U., & FAJRI, N. (2022). Konsep Pendidikan Karakter Anak Usia Dini. *EDUKIDS : Jurnal Inovasi Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 116–126. <https://doi.org/10.51878/edukids.v2i2.1775>
- Hasminidiarty. (2015). Faktor-faktor yang Berkaitan dengan Prestasi Belajar Mahasiswa. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 15(3), 96–110.
- Karim, M. B. (2014). Meningkatkan Perkembangan Kognitif pada Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukatif. *Jurnal PG- PAUD Trunojoyo*, 1(2), 103–113.
- Karunia. (2016). *ANALISIS FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI KONSENTRASI BELAJAR MAHASISWA PROGRAM STUDI ILMU KEPERAWATAN UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH YOGYAKARTA*. 4(June), 2016.

- Musyafa'ah, H., & Salim, A. (2024). Peningkatan Konsentrasi Belajar Anak Usia 4 – 5 Tahun Melalui Metode Bermain Sensorimotor di TK Darussalam Sugihwaras. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(3), 15. <https://doi.org/10.47134/paud.v1i3.406>
- Novitasari, Y. (2018). Analisis Permasalahan "Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini". *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(01), 82–90. <https://doi.org/10.31849/paudlectura.v2i01.2007>
- Nurfariadah, I., & Nuraeni, L. (2023). CERIA (*Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif*) BERMAIN DENGAN PLAYDOUGH DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK KELOMPOK A. 6(5), 2614–6347.
- Oktarina, A., Sa'idy, S., Anggraini, W., & Susilawati, B. (2020). Penggunaan Media Kolase Dalam Mengembangkan Keterampilan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun. *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 187–200. <https://doi.org/10.24042/ajipaud.v3i2.7408>
- Palupi, E. R. R., Utami, W., & Munfarida, A. I. (2023). Pengaruh Kombinasi Terapi Bermain Playdough Dan Origami Dalam Peningkatan Konsentrasi Belajar Pada Anak Hiperaktif. *Jurnal Insan Cendekia*, 10(3), 160–171. <https://doi.org/10.35874/jic.v10i3.1229>
- Permadi, K. S., & Dewi, P. Y. A. (2022). Esensi Permainan Playdough Dapat Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. *Widya Kumara: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 41. <https://doi.org/10.55115/widyakumara.v3i1.2071>
- Ramhayani, D. (2017). Konsentrasi Belajar Pada Anak. *Skripsi*, 53(9), 1689–1699.
- Rusydiana, L., Ismail Fahmi, A., & Sulaeman, D. (2023). Upaya Meningkatkan Konsentrasi Belajar Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Media Audio Visual. *Jurnal Tahsinia*, 4(1), 82–92. <https://doi.org/10.57171/jt.v4i1.348>
- Salwa, N. Z., Rahmawati, G., Tito, A., & Kemal, M. (2023). *Jurnal PENA PAUD Volume 4 Issue 2 ( 2023 ) Pages 55-66*. 4(2), 55–66.
- Santi, A. M. (2023). *Pengaruh Penerapan Permainan Lego Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Kelompok A di TK Istana Balita Surabaya*. 1–5. <https://journal.unair.ac.id/JPPP@the-influence-of-playing-playdough-toward-5-6-years-old-child-creativity-viewed-from-individually-and-grouply-playing-article-7095-media-53-category-10.html>
- Sarasehan, Y. (2020). Pengembangan Seni Rupa Tiga Dimensi Untuk. *Jurnal Nanaeke Indonesian Journal of Early Childhood Education*, 3(March 2019), 28–36.
- Suralaga, F. (2021). *Psikologi Pendidikan :IMPLIKASI DALAM PEMBELAJARAN*.
- Talango, S. R. (2020). Konsep Perkembangan Anak Usia Dini. *Early Childhood Islamic Education Journal*, 1(1), 92–105.

<https://doi.org/10.54045/ecie.v1i1.35>

Umiyati, W., & Isnaningsih, A. (n.d.). *Stimulasi Peningkatan Kemampuan Problem Solving pada Anak Usia 4-5 Tahun melalui Media Busy Jar*. 5(3), 3409–3415.

Wahyuningrum, M. D. S., & Watini, S. (2022). Inovasi Model ATIK dalam Meningkatkan Motorik Halus pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 5384–5396. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.3038>

Yuniarti, Larasati, T., & Diana. (2023). Peningkatan Konsentrasi Belajar Pada Anak. *Jurnal Warna : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini.*, 08(01), 41–51. <https://doi.org/10.24903/jw.v>

## LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG  
FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Gajayana 50 Malang Telepon (0341) 552398 Faksimile (0341) 552398  
Website : <https://frik.uin-malang.ac.id> Email : [frik@uin-malang.ac.id](mailto:frik@uin-malang.ac.id)

Nomor : /Un.03.1/PP.00.9/04/2025 25 April 2025  
Perihal : Izin Penelitian Skripsi

Yth. Kepala Sekolah TK Islam Almaarif Singosari  
Jl. Masjid No.137, Pangetan, Pagentan, Kec. Singosari, Kabupaten Malang, Jawa Timur  
65153  
di  
Tempat

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Dalam rangka memenuhi tugas akhir bagi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang untuk melakukan penelitian lapangan pada lembaga atau perusahaan.

Oleh karena itu, kami mohon kepada Bapak/Ibu kiranya berkenan untuk memberikan izin penelitian di instansi atau perusahaan Bapak/Ibu pimpin kepada mahasiswa kami :

Nama : DILA ROFIQOTUZ ZAHRO  
NIM : 210105110071  
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Semester : VIII (Delapan)  
Contact Person : 0881027216968  
Judul Penelitian : Pengaruh Permainan Playdough Terhadap Kemampuan Mengkreasikan Tugas Ditinjau dari Tingkat Konsentrasi Anak  
Dosen Pembimbing : Dr. Nurlaeli Fitriah, M.Pd

Perlu kami sampaikan bahwa data-data yang diperlukan sebatas kajian keilmuan dan tidak dipublikasikan.

Demikian permohonan kami, atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami sampaikan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

a.n. Dekan  
Ketua Program Studi,



Akhmad Mukhlis

Tembusan disampaikan kepada Yth :  
1. Dekan Sebagai Laporan,  
2. Kabag Tata Usaha,  
3. Arsip.

Lampiran 2 Surat Izin Validasi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG  
**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**  
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang  
[http:// fitk.uin-malang.ac.id](http://fitk.uin-malang.ac.id). email : [fitk@uin\\_malang.ac.id](mailto:fitk@uin_malang.ac.id)

Nomor : B/389 /Un.03/FITK/PP.00.9/04/2025  
Lampiran : -  
Perihal : Permohonan Menjadi Validator

25 April 2025

Kepada Yth.  
**Melly elvira, M.Pd**  
di -  
Tempat

**Assalamualaikum Wr. Wb.**

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama : Dila Rofiqotuz Zahro  
NIM : 210105110071  
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)  
Judul Skripsi : Pengaruh Permainan Playdough Terhadap  
Kemampuan Mengkreasikan Tugas Ditinjau dari  
Tingkat Konsentrasi Anak  
Dosen Pembimbing : Dr. Nurlaeli Fitriah, M.Pd

maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator penelitian tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.

**Wassalamu'alaikum Wr. Wb.**

a.p. Dekan  
Wakil Dekan Bid. Akademik  
  
Dr. Muhammad Walid, M.A.  
NIP. 197308232000031002



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG  
**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**  
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang  
[http:// fitk.uin-malang.ac.Jd.](http://fitk.uin-malang.ac.id) email : [fitk@uin\\_malang.ac.id](mailto:fitk@uin_malang.ac.id)

Nomor : B-1385 /Un.03/FITK/PP.00.9/04/2025  
Lampiran : -  
Perihal : Permohonan Menjadi Validator

28 April 2025

Kepada Yth.  
Sunariyati, S.Pd  
di -  
Tempat

**Assalamualaikum Wr. Wb.**

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama : Dila Rofiqotuz Zahro  
NIM : 210105110071  
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)  
Judul Skripsi : Pengaruh Permainan Playdough Terhadap  
Kemampuan Mengkreasikan Tugas Ditinjau dari  
Tingkat Konsentrasi Anak  
Dosen Pembimbing : Dr. Nurlaeli Fitriah, M.Pd.

maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator penelitian tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.

**Wassalamu'alaikum Wr. Wb.**

a.n Dekan  
Wakil Dekan Bid. Akademik

Dr. Muhammad Walid, M.A  
NIP. 197308232000031002

Lampiran 3 Hasil Validasi

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN OBSERVASI

**Pengaruh Permainan Playdough Terhadap Kemampuan Mengkreasikan  
Tugas Ditinjau dari Tingkat Konsentrasi Anak”**

**A. Petunjuk**

1. Lembar validasi ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan lembar observasi “Pengaruh Permainan Playdough Terhadap Kemampuan Mengkreasikan Tugas Ditinjau dari Tingkat Konsentrasi Anak”
2. Mohon Bapak/Ibu memberikan tanda ceklist (√) pada kolom nilai sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk revisi-revisi Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada naskah yang perlu direvisi atau dapat menuliskannya pada kolom saran yang telah disediakan.

**B. Skor Penilaian**

1. Tidak Sesuai (TS)
2. Kurang Sesuai (KS)
3. Cukup Sesuai (CS)
4. Sesuai (S)

**C. Penilaian Ditinjau dari Beberapa Aspek**

No	Aspek Penilaian	Penilaian			
		1	2	3	4
<b>Format Lembar Observasi</b>					
1.	Kejelasan judul lembar observasi				V
2.	Petunjuk pengisian jelas dan mudah dipahami				V
3.	Kejelasan deskripsi skor penilaian		V		
<b>Format Isi</b>					
4.	Indikator sesuai dengan judul penelitian			V	
5.	Sub indikator sesuai dengan indikator			V	
6.	Butir pernyataan sesuai dengan sub indikator		V		
7.	Tidak terdapat pernyataan yang sama pada setiap instrumen observasi		V		
<b>Bahasa</b>					
8.	Butir pernyataan menggunakan bahasa yang digunakan mudah dipahami		V		

9.	Butir pernyataan menggunakan bahasa yang sesuai EYD			V	
10.	Butir pernyataan dirumuskan dengan singkat dan jelas			V	

#### **Komentar dan Saran**

- Penggunaan kata “Tampak” mungkin bisa sedikit dikurangi atau di hilangkan saja.
- Skor memiliki deskripsi dengan kata Valid dan Tidak Valid. Jika lembar observasi ini digunakan oleh guru, apakah mereka memahami yang di maksud?
- Banyak butir yang memiliki makna yang sulit diukur, misal pada kata “Hasil karya menunjukkan elemen yang unik” Kalimat tersebut sulit untuk di definisikan secara umum, sehingga mampu membuat persepsi yang berbeda untuk setiap orang yang menggunakannya.
- Pada Indikator **“Menggabungkan Ide Baru”**, dari mana diketahui kalau yang mereka lakukan adalah **Ide Baru**?
- Sebaiknya ada pedoman penilaian untuk tiap skor guna memudahkan penilai dalam memberi penilaian pada butir yang memiliki kata dengan persepsi ganda.
- Banyak kata yang typo, beberapa sudah saya perbaiki, silah kan cek yang lainnya secara keseluruhan.

#### **Kesimpulan:**

Berdasarkan penilaian tersebut, Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan Kesimpulan dengan melingkari salah satu nomor sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu.

1. Tidak/Belum valid untuk diujicobakan
2. **Valid untuk diuji coba dengan revisi sesuai saran**
3. Valid untuk diuji coba tanpa revisi

Malang, 18 April 2025

Validator

  
Melly Elvira, M.Pd

**LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN OBSERVASI**  
**Pengaruh Permanan Playdough Terhadap Kemampuan Mengkreasikan**  
**Tugas Ditinjau dari Tingkat Konsentrasi Anak”**

**A. Petunjuk**

1. Lembar validasi ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan lembar observasi “Pengaruh Permanan Playdough Terhadap Kemampuan Mengkreasikan Tugas Ditinjau dari Tingkat Konsentrasi Anak”
2. Mohon Bapak/Ibu memberikan tanda ceklist (√) pada kolom nilai sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk revisi-revisi Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada naskah yang perlu direvisi atau dapat menuliskannya pada kolom saran yang telah disediakan.

**B. Skor Penilaian**

1. Tidak Sesuai (TS)
2. Kurang Sesuai (KS)
3. Cukup Sesuai (CS)
4. Sesuai (S)

**C. Penilaian Ditinjau dari Beberapa Aspek**

No	Aspek Penilaian	Penilaian			
		1	2	3	4
<b>Format Lembar Observasi</b>					
1.	Kejelasan judul lembar observasi				✓
2.	Petunjuk pengisian jelas dan mudah dipahami				✓
3.	Kejelasan deskripsi skor penilaian				✓
<b>Format Isi</b>					
4.	Indikator sesuai dengan judul penelitian				✓
5.	Sub indikator sesuai dengan indikator				✓
6.	Butir pernyataan sesuai dengan sub indikator				✓
7.	Tidak terdapat pernyataan yang sama pada setiap instrumen observasi				✓
<b>Bahasa</b>					

8.	Butir pernyataan menggunakan bahasa yang digunakan mudah dipahami				✓
9.	Butir pernyataan menggunakan bahasa yang sesuai EYD				✓
10.	Butir pernyataan dirumuskan dengan singkat dan jelas				✓

**Komentar dan Saran**

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

**Kesimpulan:**

Berdasarkan penilaian tersebut, Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan Kesimpulan dengan melingkari salah satu nomor sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu.

1. Tidak/Belum valid untuk diujicobakan
2. Valid untuk diuji coba dengan revisi sesuai saran
3. Valid untuk diuji coba tanpa revisi

Malang, 5 Mei 2021 .

Validator

Sunariyati, S.Pd.

Lampiran 4 Instrumen Observasi Tingkat Konsentrasi Anak

No	Indikator	Pernyataan	Skor		
			1	2	3
1.	Ketenangan Selama Kegiatan Belajar	Anak tenang dan menikmati pembelajaran selama 10-15 menit			
		Anak tidak menunjukkan sikap gelisah atau cemas selama pembelajaran			
2.	Ketahanan Mengikuti Kegiatan sesuai dengan Durasi yang Ditentukan	Anak aktif mengikuti kegiatan selama 10-15 menit			
		Anak mampu mempertahankan fokus pada tugas atau instruksi selama durasi yang ditentukan			
		Anak menunjukkan sedikit atau tidak ada penurunan tingkat partisipasi atau minat belajar seiring berjalannya waktu yang diberikan			
3.	Keterlibatan dalam kegiatan belajar	Anak mengikuti aktifitas dalam semua kegiatan belajar			
		Anak menunjukkan inisiatif untuk berkontribusi pada kegiatan			
4.	Fokus pada satu objek	Anak fokus pada satu objek yang sedang terjadi			

### Pedoman Penilaian

1. Skor 1 : Tidak Sesuai (TS)
2. Skor 2 : Cukup Sesuai (CS)
3. Skor 3 : Sesuai (S)

No	Butir Pernyataan	Skor		
		1	2	3
	Anak tenang dan menikmati pembelajaran selama 10-15 menit	Anak terlihat gelisah dan tidak menikmati kegiatan pembelajaran	Anak terlihat tenang dan menikmati pembelajaran dengan durasi keterlibatan hanya sekitar 5-10 menit	Anak secara konsisten tenang dan menikmati pembelajaran selama 10-15 menit
	Anak tidak menunjukkan sikap gelisah atau cemas selama pembelajaran	Anak sering menunjukkan tanda-tanda gelisah, cemas, atau tidak nyaman selama kegiatan berlangsung	Anak sesekali menunjukkan sikap gelisah atau cemas, namun masih dapat melanjutkan kegiatan	Anak tidak menunjukkan tanda-tanda gelisah atau cemas selama seluruh kegiatan
	Anak aktif mengikuti kegiatan selama 10-15 menit	Anak tidak aktif dan kurang berpartisipasi kurang dari 5 menit	Anak menunjukkan partisipasi aktif secara tidak konsisten, dengan durasi keterlibatan 5–10 menit	Anak secara aktif dan konsisten mengikuti kegiatan selama 10–15 menit
	Anak mampu mempertahankan fokus pada tugas atau instruksi selama 10-15 menit	Anak sering kehilangan fokus, perlu diingatkan berulang kali untuk fokus pada satu tugas	Anak kadang kehilangan fokus tetapi masih dapat diarahkan untuk menyelesaikan tugas atau instruksi	Anak mampu mempertahankan fokus secara konsisten selama 10–15 menit dan menyelesaikan

				tugas sesuai instruksi
	Anak menunjukkan sedikit atau tidak ada penurunan minat belajar seiring berjalannya waktu yang diberikan	Anak dengan cepat kehilangan minat dan tidak tertarik untuk melanjutkan kegiatan	Anak dengan cepat kehilangan minat dan tidak tertarik untuk melanjutkan kegiatan	Anak menunjukkan minat belajar yang stabil selama kegiatan berlangsung
	Anak mengikuti aktifitas dalam semua kegiatan belajar	Anak hanya mengikuti sebagian kecil kegiatan dan sering tidak terlibat	Anak mengikuti sebagian besar kegiatan namun kadang tidak terlibat secara menyeluruh	Anak mengikuti seluruh rangkaian kegiatan belajar dengan partisipasi penuh
	Anak menunjukkan inisiatif untuk berkontribusi pada kegiatan	Anak pasif dan hanya berpartisipasi ketika diarahkan	Anak kadang menunjukkan inisiatif, namun masih memerlukan dorongan dari pendidik	Anak secara mandiri menunjukkan inisiatif untuk berkontribusi dan mengambil peran dalam kegiatan
	Anak fokus pada satu kegiatan yang sedang terjadi	Anak sering terdistraksi oleh hal lain dan berpindah-pindah kegiatan	Anak sesekali terdistraksi tetapi masih dapat kembali fokus	Anak fokus penuh pada satu kegiatan yang sedang berlangsung tanpa menunjukkan distraksi

Lampiran 5 Instrumen Observasi Kemampuan Mengkreasikan Tugas

No	Indikator	Pernyataan	Skor		
			1	2	3
1.	Menggabungkan ide baru dengan ide yang sudah ada	Anak mampu menggaungkan ide baru dengan ide yang sudah ada dengan cara yang kreatif			
		Hasil karya anak menunjukkan kimbinasi elemen yag unik atau tidak biasa			
2.	Memecahkan masalah dengan cara yang berbeda	Anak mampu mencoba lebih dari satu strategi untuk memecahkan masalah			
		Anak mampu mengadaptasi strategi yag sudah dikenal untuk menyelesaikan masalah baru			
3.	Berpikir secara kritis, analitis, dan orisinil	Anak mapu menarik kesimpulan berdasarkan informasi			
		Anak mampu mengekspresikan diri atau menghasilkan karya dengan gaya yang personal dan kreatif.			

**Pedoman Penilaian**

1. Skor 1 : Tidak Sesuai (TS)
2. Skor 2 : Cukup Sesuai (CS)

3. Skor 3 : Sesuai (S)

No	Butir Pernyataan	Skor		
		1	2	3
1.	Anak dapat menggabungkan ide-ide baru dengan pengetahuan atau pengalaman yang sudah dimiliki sebelumnya untuk menciptakan sesuatu yang unik dan kreatif	Anak hanya meniru atau menggunakan ide yang sudah ada tanpa pengembangan atau kreativitas.	Anak mencoba menggabungkan ide, tetapi masih terbatas atau hasilnya belum menunjukkan keunikan/kreativitas yang jelas.	Anak berhasil menggabungkan ide baru dengan pengalaman sebelumnya sehingga menghasilkan karya yang unik dan kreatif.
2.	Anak dapat menemukan solusi dengan mencoba cara yang berbeda ketika menghadapi kesulitan dalam menyelesaikan tugas	Anak tidak mencoba cara lain dan tetap menggunakan satu pendekatan meskipun tidak berhasil.	Anak mencoba satu atau dua cara baru tetapi belum konsisten dan belum efektif sepenuhnya.	Anak secara aktif mencoba berbagai cara berbeda hingga menemukan solusi yang tepat dan efektif.
3.	Anak mencoba menggunakan alat atau bahan dengan cara yang tidak biasa untuk mengatasi kesulitan dalam membuat karyanya	Anak hanya menggunakan alat/bahan menggunakan cara umum tanpa mencoba pendekatan lain saat mengalami kesulitan.	Anak mencoba menggunakan alat/bahan dengan cara berbeda namun masih terbatas dalam inovasi.	Anak menunjukkan kreativitas tinggi dalam menggunakan alat/bahan secara tidak biasa untuk menyelesaikan masalah secara efektif.
4.	Anak dapat melihat lebih dari satu cara untuk menyelesaikan tugas menggunakan cara yang paling sesuai dengan kondisinya	Anak terpaku pada satu cara untuk menyelesaikan tugas.	Anak mengetahui ada cara lain untuk menyelesaikan tugas, namun masih kesulitan memilih atau menilai cara yang paling sesuai.	Anak mampu mengevaluasi beberapa cara dan memilih cara terbaik sesuai situasi/tugas yang diberikan.
5.	Anak mampu merefleksikan hasil kerjanya	Anak tidak menunjukkan usaha untuk merefleksikan hasil kerjanya.	Anak mencoba merefleksikan hasil kerjanya, namun masih terbatas dan kurang tepat.	Anak mampu merefleksikan hasil kerjanya secara jelas, serta menunjukkan pemahaman terhadap proses yang telah dilakukan.

Lampiran 6 Hasil Data Tingkat Konsentrasi Anak

5 Mei 2025  
Mikhrone

No	Pernyataan	13 ibay			16 Alondra			13 Lembar Permyntaan (Pre-Test) Leenora			20 Rafis			15 Hizam			11 Iqbal			11 Ahnaf			10 Queen		
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3			
1.	Anak tenang dan menikmati pembelajaran selama 10-15 menit	✓			✓				✓				✓		✓				✓			✓			✓
2.	Anak tidak menunjukkan sikap gelisah atau cemas selama pembelajaran	✓			✓				✓				✓		✓				✓			✓			✓
3.	Anak aktif mengikuti kegiatan selama 10-15 menit	✓			✓				✓				✓		✓				✓			✓			✓
4.	Anak mampu mempertahankan fokus pada tugas atau instruksi selama 10-15 menit	✓			✓				✓				✓		✓				✓			✓			✓
5.	Anak menunjukkan sedikit atau tidak ada penurunan minat belajar seiring berjalannya waktu yang diberikan	✓			✓				✓				✓		✓				✓			✓			✓
6.	Anak mengikuti aktifitas dalam semua kegiatan belajar	✓			✓				✓				✓		✓				✓			✓			✓
7.	Anak menunjukkan inisiatif untuk berkontribusi pada kegiatan			✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓
8.	Anak fokus pada satu kegiatan yang sedang terjadi	✓			✓				✓				✓		✓				✓			✓			✓

1	1:10	2:10	3:4	4	1:7	2:11	3:3	7	1:5	2:16	3:3
2	1:12	2:12	3:-	5	1:8	2:12	3:4	8	1:11	2:12	3:1
3	1:7	2:14	3:3	6	1:9	2:13	3:2				

No	Pernyataan	9 Kayla 13			10 zaky 14			11 rafqa 17			12 alma 11			13 aemi 13			14 faza 12			15 abel 12			16 daffa 14		
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3			
1.	Anak tenang dan menikmati pembelajaran selama 10-15 menit		✓							✓			✓			✓			✓			✓			✓
2.	Anak tidak menunjukkan sikap gelisah atau cemas selama pembelajaran	✓				✓				✓			✓			✓			✓			✓			✓
3.	Anak aktif mengikuti kegiatan selama 10-15 menit		✓			✓				✓			✓			✓			✓			✓			✓
4.	Anak mampu mempertahankan fokus pada tugas atau instruksi selama 10-15 menit		✓			✓				✓			✓			✓			✓			✓			✓
5.	Anak menunjukkan sedikit atau tidak ada penurunan minat belajar seiring berjalannya waktu yang diberikan	✓				✓				✓			✓			✓			✓			✓			✓
6.	Anak mengikuti aktifitas dalam semua kegiatan belajar		✓			✓				✓			✓			✓			✓			✓			✓
7.	Anak menunjukkan inisiatif untuk berkontribusi pada kegiatan	✓				✓				✓			✓			✓			✓			✓			✓
8.	Anak fokus pada satu kegiatan yang sedang terjadi		✓			✓				✓			✓			✓			✓			✓			✓

No	Pernyataan	17			18			19			20			21			22			23			24		
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3			
1.	Anak tenang dan menikmati pembelajaran selama 10-15 menit		✓			✓				✓	✓			✓			✓	✓			✓	✓			
2.	Anak tidak menunjukkan sikap gelisah atau cemas selama pembelajaran		✓			✓			✓	✓				✓			✓	✓			✓	✓			
3.	Anak aktif mengikuti kegiatan selama 10-15 menit	✓				✓			✓	✓				✓			✓	✓			✓	✓			
4.	Anak mampu mempertahankan fokus pada tugas atau instruksi selama 10-15 menit		✓			✓			✓	✓				✓			✓	✓			✓	✓			
5.	Anak menunjukkan sedikit atau tidak ada penurunan minat belajar seiring berjalannya waktu yang diberikan		✓			✓			✓	✓				✓			✓	✓			✓	✓			
6.	Anak mengikuti aktifitas dalam semua kegiatan belajar	✓				✓			✓	✓				✓			✓	✓			✓	✓			
7.	Anak menunjukkan inisiatif untuk berkontribusi pada kegiatan		✓			✓			✓	✓				✓			✓	✓			✓	✓			
8.	Anak fokus pada satu kegiatan yang sedang terjadi	✓				✓			✓	✓				✓			✓	✓			✓	✓			

Bilalif 13  
 Nadia 15  
 Kayca 17  
 Zulfi 12  
 Naira 15  
 Bunga 18  
 Amar 15  
 Khansa 17

Lampiran 7 Hasil Data Pre-Test dan Post-Test Kemampuan Mengkreasikan Tugas

Hasil Data Pre-test

TA Instrumen 2

Urus 6 8  
 dianda 8  
 Lembar Pernyataan (Pre-Test) 7  
 Khas 8  
 10  
 8  
 8

No	Pernyataan	1			2			3			4			5			6			7			8		
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3			
1.	Anak dirgait mengga ngkr n ide ide baru dengan pengelaran atau pengalaman yang sudah dimiliki sebelumnya untuk menciptakan sesuatu yang unik dan kreatif	✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓		
2.	Anak dirgait n enerrukan solusi dengan ment oba cara yang bereda ketika mengha lagi kesulitan dalam menyelesaikan tugas	✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓		
3.	Anak maneka menggunakan alat bantu atau bahan dengan cara yang tidak biasa untuk mengatasi kesulitan dalam membuat karya	✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓		
4.	Anak dirgait n elihar lebih dari satu cara untuk menyelesaikan tugas menggunakan cara yang paling sesuai dengan kondisi ya	✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓		
5.	Anak mampu merelaksikan hasil kerjanya mer evaluasi	✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓		

1 1:15 2:9 3:-  
 2 1:12 2:12 3:-  
 3 1:12 2:12 3:-

4 1:8 2:16 3:-  
 5 1:14 2:10 3:-







### Hasil Data Post-test

instrumen 2

No	Pernyataan	Lembar Pernyataan (Post-Test)																											
		11			13			10			13			12			13			13			13						
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	
1.	Anak dapat menggunakan ide-ide baru dengan penyelesaian atau pengalaman yang sudah dimiliki sebelumnya untuk menciptakan sesuatu yang unik dan kreatif?	✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓			2:6
2.	Anak dapat menemukan solusi dengan mencoba cara yang berbeda ketika menghadapi kesulitan dalam menyelesaikan tugas	✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓			2:5
3.	Anak mencoba menggunakan alat bantu atau bahan dengan cara yang tidak biasa untuk mengatasi kesulitan dalam membuat kerjanya	✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓			2:3 3:5
4.	Anak dapat melihat lebih dari satu cara untuk menyelesaikan tugas menggunakan cara yang paling sesuai dengan kondisinya	✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓			3:7 2:1
5.	Anak mampu merefleksikan hasil kerjanya, mengevaluasi:	✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓			✓			2:8 3:3

1 1: - 2:14 3:10

2 1: - 2:15 3:5

3 1: - 2:14 3:14  
7

4 1: 2: 11 3: 13

5 1: 2: 10 3: 14







### Lampiran 8 Rekapitulasi Data

Siswa	Konsentrasi	Pretest	Posttest 1	Posttest 2	Posttest 3	Posttest 4
A1	Rendah	11	12	12	13	11
A2	Tinggi	14	10	10	11	10
A3	Rendah	8	12	12	13	14
A4	Tinggi	8	9	11	11	13
A5	Tinggi	7	8	9	10	12
A6	Rendah	10	10	11	12	13
A7	Rendah	8	9	11	12	13
A8	Rendah	8	9	10	11	13
A9	Rendah	7	8	10	11	12
A10	Rendah	8	9	9	11	12
A11	Tinggi	7	8	9	10	11
A12	Rendah	5	7	9	10	12
A13	Rendah	9	9	10	11	12
A14	Rendah	9	10	10	12	13
A15	Rendah	7	8	10	11	12
A16	Tinggi	8	9	10	10	12
A17	Rendah	7	9	11	12	13
A18	Tinggi	9	10	10	12	13
A19	Tinggi	7	9	12	13	14
A20	Rendah	8	8	10	11	12
A21	Tinggi	8	9	9	11	12
A22	Tinggi	7	8	10	11	12
A23	Tinggi	8	9	11	13	14
A24	Tinggi	8	10	11	12	13

### Lampiran Skenario Kegiatan

Hari-Ke	Kegiatan	Gambar
1	07.00-07.30 (Senam Pagi dan Berdoa Bersama) 07.30-08.00 (Baca Tulis Al-quran) 08.00-09.00 (Kegiatan Belajar. Pada hari pertama melakukan observasi awal tanpa intervensi) 09.00-09.30 (Makan Bersama dan Berdoa Pulang)	
2	07.00-07.30 (Senam Pagi dan Berdoa Bersama) 07.30-08.00 (Baca Tulis Al-quran) 08.00-09.00 (Kegiatan Belajar. Pada hari kedua peneliti terlibat langsung dalam proses pembelajaran anak dengan tanpa menggunakan playdough)	

	09.00-09.30 (Makan Bersama dan Berdoa Pulang)	
3	07.00-07.30 (Senam Pagi dan Berdoa Bersama) 07.30-08.00 (Baca Tulis Al-quran) 08.00-09.00 (Kegiatan Belajar menggunakan playdough) 09.00-09.30 (Makan Bersama dan Berdoa Pulang)	
4	07.00-07.30 (Senam Pagi dan Berdoa Bersama) 07.30-08.00 (Baca Tulis Al-quran) 08.00-09.00 (Kegiatan Belajar lanjutan menggunakan playdough guna mengamati perkembangan anak secara mendalam) 09.00-09.30 (Makan Bersama dan Berdoa Pulang)	
5	07.00-07.30 (Senam Pagi dan Berdoa Bersama) 07.30-08.00 (Baca Tulis Al-quran) 08.00-09.00 (Kegiatan Belajar dan pengamatan lanjutan serta evaluasi terhadap seluruh rangkaian kegiatan) 09.00-09.30 (Makan Bersama dan Berdoa Pulang)	

*Lampiran 9 Biodata Mahasiswa*



Nama : Dila Rofiqotuz Zahro  
NIM : 21015110071  
Tempat Tanggal Lahir : Malang, 24 Juli 2002  
Fakultas/Program Studi : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan/Prndidikan Islam  
Anak Usia Dini  
Tahun Masuk : 2021  
Alamat Rumah : Jl. Madura, Desa Karangrejo, Kecamatan  
Kromengan, Kabupaten Malang  
No. Telp : 0881027216968  
Alamat E-mail : dilaarz123@gmail.com

