

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN

#### A. Deskripsi Data Dan Hasil Penelitian

##### 1. Pengaruh Media *Playdough* Terhadap Kreativitas Anak Usia 5 – 6 Tahun

Deskripsi data variabel X (penggunaan media *playdough*) diperoleh dari kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kelas kontrol (kelas tanpa perlakuan penggunaan media *playdough*) yang digunakan adalah kelas B1 yang berjumlah 20 anak terdiri dari 11 anak laki-laki dan 9 anak perempuan. Sedangkan kelas eksperimen (kelas yang menggunakan media *playdough*) yang digunakan adalah kelas B2 yang berjumlah 20 anak yang terdiri dari 10 anak perempuan dan 10 anak laki-laki. Data tersebut dibuat distribusi jumlah anak kelompok B di TK Taman Ananda Kecamatan Wiyung Kota Surabaya, grafik kolom jumlah anak kelompok B seperti tabel di bawah ini.

Tabel 4.1  
Distribusi Jumlah Anak Variabel X (Penggunaan Media *Playdough*)

No	Kelompok	Peserta didik		
		L	P	Jumlah
1.	B1 (kelompok kontrol)	11	9	20
2.	B2 (kelompok eksperimen)	10	10	20
Jumlah		21	19	40

Sampel pada penelitian ini dibagi menjadi 2 kelompok yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Kedua kelompok tersebut memiliki sifat dan karakteristik yang sama atau mendekati sama.

Kegiatan penelitian diawali dengan memberikan observasi awal mengenai kreativitas anak. Observasi awal ini dilakukan pada kedua kelompok tersebut, baik kelompok kontrol maupun kelompok eksperimen. Observasi awal ini dilakukan dengan teknik penilaian observasi dan dokumentasi dari kegiatan pembelajaran anak pada saat diberikan perlakuan/*treatment*.

## 1. Observasi Awal

Observasi awal ini dilakukan untuk mengetahui perkembangan kreativitas anak sebelum diberikan perlakuan (*treatment*). Observasi awal ini dilakukan pada kelas kontrol (kelompok B1) yang dilaksanakan pada bulan Desember 2018. Penilaian observasi awal ini dilakukan satu kali melalui yang berkaitan dengan kreativitas anak. Di kelas kontrol ini peneliti menggunakan kegiatan mewarnai gambar.

## 2. Pelaksanaan Perlakuan

Pemberian perlakuan ini dilakukan pada kelas eksperimen (kelompok B2) pada bulan Januari 2019 di TK Taman Ananda Kecamatan Wiyung Surabaya. Perlakuan yang diberikan pada kelas eksperimen ini dengan menggunakan media *playdough*.

### a) Perlakuan Pertama

Perlakuan tindakan pertama ini dilaksanakan pada hari Selasa, 15 Januari 2019 dengan tema binatang sub tema binatang darat.

Deskripsi kegiatan:

Kegiatan awal pada hari ini, anak-anak diajak untuk berbaris bersama di halaman. Setelah berbaris guru mengajak anak untuk mengembangkan motorik kasar yaitu dengan kegiatan bermain perosotan dan papan titian. Kemudian guru mengajak anak masuk kelas dan berdoa.

Kegiatan inti guru membagi anak menjadi dua kelompok. Kelompok pertama guru mengarahkan anak-anak untuk menirukan bentuk berupa bentuk geometri dengan menggunakan media *playdough*, anak-anak diarahkan untuk membentuk segitiga meniru benda yang ada disekitar. Kelompok kedua guru mengarahkan anak-anak untuk bereksplorasi dengan media *playdough*, anak-anak diarahkan untuk membuat bentuk binatang darat seperti ayam, panda, ular, dan beruang. Dan yang terakhir, kedua kelompok tersebut dapat menampilkan dan menceritakan hasil karya anak pada teman-temannya, disini anak-anak menceritakan hasil

bentukan playdough yang dibuat dan bisa mendeskripsikan bagian-bagian dari binatang.

Kegiatan penutup, guru menanyakan perasaan anak-anak ketika belajar sambil bermain dengan menggunakan media *playdough*. Dan berdoa lalu pulang.

b) Perlakuan Kedua

Perlakuan tindakan kedua ini dilaksanakan pada hari senin, 21 Januari 2019 dengan tema binatang sub tema binatang air.

Deskripsi kegiatan:

Kegiatan awal pada hari ini, anak-anak diajak untuk berbaris bersama di halaman. Setelah berbaris guru mengajak anak untuk mengembangkan motorik kasar yaitu dengan kegiatan melompat seperti kelinci. Kemudian guru mengajak anak masuk kelas dan berdoa.

Observasi tindakan yang kedua ini dikegiatan inti guru membagi anak menjadi dua kelompok. Kelompok pertama guru mengarahkan anak-anak untuk menirukan bentuk berupa bentuk geometri (persegi) dengan menggunakan media *playdough*, anak-anak diarahkan untuk membuat bentuk persegi dari benda sekitar seperti jendela, buku, lemari. Kelompok kedua guru mengarahkan anak-anak untuk bereksplorasi dengan media *playdough* supaya dapat berkreasi membentuk media *playdough* dengan sesuai keinginannya, anak-anak diarahkan untuk membuat bentuk ikan, kuda laut, kerang sesuai dengan imajinasi anak. Dan yang terakhir, kedua kelompok tersebut dapat menampilkan dan menceritakan hasil karya anak pada teman-temannya. Anak-anak diberikan kesempatan untuk dapat menceritakan tentang binatang air yang dibuat dan menirukan gerakannya.

Kegiatan penutup, guru menanyakan perasaan anak-anak ketika belajar sambil bermain dengan menggunakan media *playdough*. Dan berdoa lalu pulang.

c) Perlakuan Ketiga

Perlakuan tindakan kedua ini dilaksanakan pada hari rabu, 30 Januari 2019 dengan tema binatang sub tema binatang piaraan/kesayangan.

Deskripsi kegiatan:

Kegiatan awal pada hari ini, anak-anak diajak untuk berbaris bersama di halaman. Setelah berbaris guru mengajak anak untuk mengembangkan motorik kasar yaitu dengan kegiatan melompat seperti kelinci. Kemudian guru mengajak anak masuk kelas dan berdoa.

Observasi tindakan yang ketiga ini dikegiatan inti guru membagi anak menjadi dua kelompok. Kelompok pertama guru mengarahkan anak-anak untuk menirukan bentuk berupa bentuk geometri (lingkaran) dengan menggunakan media *playdough*, anak-anak diarahkan untuk membuat bentuk lingkaran seperti bola, donat, roda, topi. Kelompok kedua guru mengarahkan anak-anak untuk bereksplorasi dengan media *playdough* supaya dapat berkreasi membentuk media *playdough* dengan sesuai keinginannya, anak-anak diarahkan untuk membuat binatang kucing, burung, dan kelinci. Dan yang terakhir, kedua kelompok tersebut dapat menampilkan dan menceritakan hasil karya anak pada teman-temannya, anak-anak menceritakan hasil bentuk *playdough* yang dibuat didepan teman-temannya.

Kegiatan penutup, guru menanyakan perasaan anak-anak ketika belajar sambil bermain dengan menggunakan media *playdough*. Dan berdoa lalu pulang.

3. Hasil Pelaksanaan Observasi Awal dan Tindakan/*Treatment*

- a) Pelaksanaan observasi awal pada kelas kontrol mendapatkan hasil penilaian kreativitas anak sebagai berikut.

Tabel 4.2  
 Hasil Penilaian Kreativitas Anak Kelompok Kontrol (B1) di TK Taman Ananda

No.	Nama Peserta Didik	Indikator												Jml
		Kemampuan meniru bentuk				Kemampuan bereksplorasi dengan berbagai media				Kemampuan membuat karya				
		*	**	**	**	*	**	**	**	*	**	**	**	
1	Andin			3				3				3		9
2	Ruzio				4				4			3		11
3	Indira			3					4				4	11
4	Amirah		2					3			2			7
5	Alzam		2				2				2			6
6	Falisha			3				3				3		9
7	Baraka		2					3			2			7
8	Andika			3				3			2			8
9	M. Ghazam	1				1				1				3
10	Raihan	1				1				1				3
11	Karina			3				3				3		9
12	Azzam	1				1				1				3
13	M Yudha			3				3				3		9
14	Aleena			3			2					3		8
15	Aqillah			3			2					3		8
16	Niall		2					3				3		8
17	Tarita				4				4			3		11
18	Hanin				4				4			3		11
19	Keisha			3				3				3		9
20	Nandika		2				2				2			6
	Total	3	5	9	3	3	4	9	4	3	5	11	1	156

Keterangan:

1. Indikator kemampuan meniru bentuk.

- a. Dapat meniru bentuk dari guru berupa bentuk geometri.

Bintang 1 (\*), anak belum mampu menirukan bentuk geometri (segitiga, persegi, dan lingkaran).

Bintang 2 (\*\*), anak mampu menirukan bentuk geometri (segitiga, persegi, dan lingkaran) dengan bantuan guru.

Bintang 3 (\*\*\*), anak mampu menirukan bentuk geometri (segitiga, persegi, dan lingkaran) dengan bentuk yang hampir menyerupai bentuk sebenarnya.

Bintang 4 (\*\*\*\*), anak mampu menirukan bentuk geometri (segitiga, persegi, dan lingkaran) sesuai dengan bentuk sebenarnya.

- b. Dapat merapikan mainan setelah selesai bermain.
- Bintang 1 (\*), anak belum mampu merapikan mainan setelah selesai bermain.
- Bintang 2 (\*\*), anak mampu merapikan mainan dengan terpaksa setelah mendapatkan arahan dari guru atau teman.
- Bintang 3 (\*\*\*), anak mampu merapikan mainan setelah melihat temannya merapikan mainan.
- Bintang 4 (\*\*\*\*), anak mampu merapikan mainan setelah selesai bermain dengan rapi tanpa diarahkan guru atau teman.
2. Indikator kemampuan bereksplorasi dengan media.
- Bintang 1 (\*), anak belum mampu membentuk sesuatu setelah mengeksplorasi sebuah gambar.
- Bintang 2 (\*\*), anak mampu membentuk sesuatu setelah guru memberikan contoh dari mengeksplorasi sebuah gambar.
- Bintang 3 (\*\*\*), anak mampu membentuk sesuatu setelah mengeksplorasi bentuk dari gambar dengan sedikit mencontoh hasil karya temannya.
- Bintang 4 (\*\*\*\*), anak mampu membentuk sesuatu setelah mengeksplorasi bentuk dari gambar dengan baik dan mandiri.
3. Indikator kemampuan membuat karya.
- a. Dapat berbagi media dengan temannya.
- Bintang 1 (\*), anak belum mampu berbagi dengan temannya.
- Bintang 2 (\*\*), anak mampu berbagi media dengan temannya secara sedikit terpaksa dengan bimbingan guru.
- Bintang 3 (\*\*\*), anak mampu berbagi media dengan temannya secara suka rela setelah melihat temannya berbagi.
- Bintang 4 (\*\*\*\*), anak mampu berbagi media dengan temannya dengan baik dan mandiri.
- b. Dapat membuat bentuk sendiri.
- Bintang 1 (\*), anak belum mampu membuat bentuk sendiri.

Bintang 2 (\*\*), anak mampu membuat bentuk sendiri sesuai kemampuannya dengan bimbingan guru.

Bintang 3 (\*\*\*), anak mampu membuat bentuk sendiri sesuai kemauannya dengan sedikit mencontoh temannya.

Bintang 4 (\*\*\*\*), anak mampu membuat bentuk sendiri sesuai kemauannya dengan baik dan mandiri.

Hasil observasi kelas kelompok B1 kreativitas anak dalam menirukan bentuk geometri menunjukkan bahwa jumlah anak yang mendapatkan bintang 1 (\*) anak belum mampu berkembang (BB) belum mampu menirukan bentuk geometri sebanyak 3 anak, mendapatkan bintang 2 (\*\*) anak mulai berkembang (MB) mampu menirukan bentuk geometri dengan bantuan guru sebanyak 5 anak, mendapatkan bintang 3 (\*\*\*) anak berkembang sesuai harapan (BSH) mampu menirukan bentuk geometri dengan bentuk yang hampir menyerupai bentuk sebenarnya sebanyak 9 anak, mendapatkan bintang 4 (\*\*\*\*) anak berkembang sangat baik (BSB) mampu menirukan bentuk geometri sesuai dengan bentuk sebenarnya sebanyak 3 anak.

Hasil observasi kelas kelompok B1 kreativitas anak dalam bereksplorasi dengan media menunjukkan bahwa jumlah anak yang mendapatkan bintang 1 (\*) anak belum berkembang (BB) belum mampu membentuk sesuatu setelah mengeksplorasi sebuah gambar sebanyak 3 anak, mendapatkan bintang 2 (\*\*) anak mulai berkembang (MB) mampu membentuk sesuatu setelah guru memberikan contoh dari mengeksplorasi sebuah gambar sebanyak 4 anak, mendapatkan bintang 3 (\*\*\*) anak berkembang sesuai harapan (BSH) mampu membentuk sesuatu setelah mengeksplorasi bentuk dari gambar dengan sedikit mencontoh hasil karya temannya sebanyak 9 anak, mendapatkan bintang 4 (\*\*\*\*) anak berkembang sangat baik (BSB) mampu membentuk sesuatu setelah mengeksplorasi bentuk dari gambar dengan baik dan mandiri sebanyak 4 anak.

Hasil observasi kelas kelompok B1 kreativitas anak dalam membuat karya menunjukkan jumlah anak yang mendapatkan bintang 1 (\*) anak belum berkembang (BB) belum mampu membuat bentuk sendiri sebanyak 3 anak, mendapatkan bintang 2 (\*\*) anak mulai berkembang (MB) mampu membuat bentuk sendiri sesuai kemampuannya dengan bimbingan guru sebanyak 5 anak, mendapatkan bintang 3 (\*\*\*) anak berkembang sesuai dengan harapan (BSH) mampu membuat bentuk sendiri sesuai kemauannya dengan sedikit mencontoh temannya sebanyak 11 anak, mendapatkan bintang 4 (\*\*\*\*) anak berkembang sangat baik (BSB) mampu membuat bentuk sendiri sesuai kemauannya dengan baik dan mandiri sebanyak 1 anak.

Tabel 4.3  
Hasil Penilaian Akhir Kreativitas Anak Usia 5 – 6 Tahun Kelompok Kontrol (B1) di TK Taman Ananda

No.	Nama	Nilai Akhir
1	Andin	9
2	Ruzio	11
3	Indira	11
4	Amirah	7
5	Alzam	6
6	Falisha	9
7	Baraka	7
8	Andika	8
9	M. Ghazam	3
10	Raihan	3
11	Karina	9
12	Azzam	3
13	M. Yudha	9
14	Aleena	8
15	Aqillah	8
16	Niall	8
17	Tarita	11
18	Hanin	11
19	Keisha	9
20	Nandika	6

Tabel 4.4  
Distribusi Frekuensi Kumulatif Nilai Akhir Kreativitas Anak Kelas Kontrol (B1)

No.	Interval	Frekuensi	Kumulatif
1	3 – 4	3	3
2	5 – 6	2	5
3	7 – 8	6	11
4	9 – 10	5	16
5	11 – 12	4	20



b) Setelah dilakukan rekap penilaian pada kelas eksperimen (B2) sebagai berikut.

Tabel 4.5  
Hasil Penilaian Kreativitas Anak Kelompok Eksperimen (B2)  
di TK Taman Ananda

No.	Nama Peserta Didik	Indikator												Jml
		Kemampuan meniru bentuk				Kemampuan bereksplorasi dengan berbagai media				Kemampuan membuat karya				
		*	**	** *	** **	*	**	** *	** **	*	**	** *	** **	
1	Gusti			3				4				3		10
2	Adeeb		2					3				3		8
3	A. Fathan				4				4				4	12
4	Amelia			3			2					3		8
5	Azka			3				3				3		9
6	Dimas				4				4				4	12
7	Fathir			3				3				3		9
8	Attar			3				3			2			8
9	Azzahra				4				4				4	12
10	Shan		2					3				3		8
11	Safaura				4				4				4	12
12	Rafa				4				4				4	12
13	Zahra				4				4				4	12
14	Elma				4				4				4	12
15	Kirana			3				3				3		9
16	Farhana				4				3			3		10
17	Fathan M.		2				2				2			6
18	Issabel				4				3				4	11
19	Bintang			3					3			3		9
20	Abidzar				4				3			3		10
Total			3	7	10		2	10	8		2	10	8	199

Keterangan:

1. Indikator kemampuan meniru bentuk.

a. Dapat meniru bentuk dari guru berupa bentuk geometri.

Bintang 1 (\*), anak belum mampu menirukan bentuk geometri (segitiga, persegi, dan lingkaran).

Bintang 2 (\*\*), anak mampu menirukan bentuk geometri (segitiga, persegi, dan lingkaran) dengan bantuan guru.

Bintang 3 (\*\*\*), anak mampu menirukan bentuk geometri (segitiga, persegi, dan lingkaran) dengan bentuk yang hampir menyerupai bentuk sebenarnya.

Bintang 4 (\*\*\*\*), anak mampu menirukan bentuk geometri (segitiga, persegi, dan lingkaran) sesuai dengan bentuk sebenarnya.

b. Dapat merapikan mainan setelah selesai bermain.

Bintang 1 (\*), anak belum mampu merapikan mainan setelah selesai bermain.

Bintang 2 (\*\*), anak mampu merapikan mainan dengan terpaksa setelah mendapatkan arahan dari guru atau teman.

Bintang 3 (\*\*\*), anak mampu merapikan mainan setelah melihat temannya merapikan mainan.

Bintang 4 (\*\*\*\*), anak mampu merapikan mainan setelah selesai bermain dengan rapi dan mandiri.

2. Indikator kemampuan bereksplorasi dengan media.

Bintang 1 (\*), anak belum mampu membentuk media *playdough* setelah mengeksplorasi sebuah gambar.

Bintang 2 (\*\*), anak mampu membentuk media *playdough* setelah guru memberikan contoh dari mengeksplorasi sebuah gambar.

Bintang 3 (\*\*\*), anak mampu membentuk media *playdough* setelah mengeksplorasi bentuk dari gambar dengan sedikit mencontoh hasil karya temannya.

Bintang 4 (\*\*\*\*), anak mampu membentuk media *playdough* setelah mengeksplorasi bentuk dari gambar dengan baik dan mandiri.

3. Indikator kemampuan membuat karya.

a. Dapat berbagi media *playdough* dengan temannya.

Bintang 1 (\*), anak belum mampu berbagi dengan temannya.

Bintang 2 (\*\*), anak mampu berbagi media dengan temannya secara sedikit terpaksa dengan bimbingan guru.

Bintang 3 (\*\*\*) , anak mampu berbagi media dengan temannya secara suka rela setelah melihat temannya berbagi.

Bintang 4 (\*\*\*\*) , anak mampu berbagi media dengan temannya dengan baik dan mandiri.

b. Dapat membuat bentuk sendiri.

Bintang 1 (\*), anak belum mampu membuat bentuk sendiri.

Bintang 2 (\*\*), anak mampu membuat bentuk sendiri sesuai kemampuannya dengan bimbingan guru.

Bintang 3 (\*\*\*), anak mampu membuat bentuk sendiri sesuai kemauannya dengan sedikit mencontoh temannya.

Bintang 4 (\*\*\*\*), anak mampu membuat bentuk sendiri sesuai kemauannya dengan baik dan mandiri.

Hasil observasi kelas eksperimen (kelompok B2) kreativitas anak dalam menirukan bentuk geometri menunjukkan bahwa jumlah anak yang mendapatkan bintang 1 (\*) anak belum mampu berkembang (BB) belum mampu menirukan bentuk geometri sebanyak 0 anak, mendapatkan bintang 2 (\*\*) anak mulai berkembang (MB) mampu menirukan bentuk geometri dengan bantuan guru sebanyak 3 anak, mendapatkan bintang 3 (\*\*\*) anak berkembang sesuai harapan (BSH) anak mampu menirukan bentuk geometri dengan bentuk yang hampir menyerupai bentuk sebenarnya sebanyak 7 anak, mendapatkan bintang 4 (\*\*\*\*) anak berkembang sangat baik (BSB) anak mampu menirukan bentuk geometri sesuai dengan bentuk sebenarnya sebanyak 10 anak.

Hasil observasi kelas eksperimen (kelompok B2) kreativitas anak dalam bereksplorasi dengan media *playdough* menunjukkan bahwa jumlah anak yang mendapatkan bintang 1 (\*) anak belum berkembang (BB) belum mampu membentuk media *playdough* setelah mengeksplorasi sebuah gambar sebanyak 0 anak, mendapatkan bintang 2 (\*\*) anak mulai berkembang (MB) mampu membentuk media *playdough* setelah guru memberikan contoh dari

mengeksplorasi sebuah gambar sebanyak 2 anak, mendapatkan bintang 3 (\*\*\*) anak berkembang sesuai harapan (BSH) anak mampu membentuk media *playdough* setelah mengeksplorasi bentuk dari gambar dengan sedikit mencontoh hasil karya temannya sebanyak 10 anak, mendapatkan bintang 4 (\*\*\*\*) anak berkembang sangat baik (BSB) anak mampu membentuk media *playdough* setelah mengeksplorasi bentuk dari gambar dengan baik dan mandiri sebanyak 8 anak.

Hasil observasi kelas eksperimen (kelompok B2) kreativitas anak dalam membuat karya menunjukkan jumlah anak yang mendapatkan bintang 1 (\*) anak belum berkembang (BB) anak belum mampu membuat bentuk sendiri sebanyak 0 anak, mendapatkan bintang 2 (\*\*) anak mulai berkembang (MB) mampu membuat bentuk sendiri sesuai kemampuannya dengan bimbingan guru sebanyak 2 anak, mendapatkan bintang 3 (\*\*\*) anak berkembang sesuai dengan harapan (BSH) anak mampu membuat bentuk sendiri sesuai kemauannya dengan sedikit mencontoh temannya sebanyak 10 anak, mendapatkan bintang 4 (\*\*\*\*) anak berkembang sangat baik (BSB) mampu membuat bentuk sendiri sesuai kemauannya dengan baik dan mandiri sebanyak 8 anak.

Tabel 4.6  
Hasil Penilaian Akhir Kreativitas Anak Usia 5 – 6 Tahun Kelompok Eksperimen (B2) di TK Taman Ananda

No.	Nama	Nilai Akhir
1	Gusti	10
2	Adeeb	8
3	A.Fathan	12
4	Amelia	8
5	Azka	9
6	Dimas	12
7	Fathir	9
8	Attar	8
9	Azzahra	12
10	Shan	8
11	Safaura	12
12	Rafa	12
13	Zahra	12
14	Elma	12
15	Kirana	9

16	Farhana	10
17	Fathan M.	6
18	Issabel	11
19	Bintang	9
20	Abidzar	10

Tabel 4.7  
Distribusi Frekuensi Kumulatif Nilai Akhir Kreativitas Anak  
Kelas Eksperimen (B2)

No.	Interval	Frekuensi	Kumulatif
1	3 – 4	0	0
2	5 – 6	1	1
3	7 – 8	4	5
4	9 – 10	7	12
5	11 – 12	8	20

Dari data hasil obsevasi perbandingan nilai kelas kontrol (B1) dan kelas eksperimen (B2) pada variabel perkembangan anak ditunjukkan sebagai berikut.

Tabel 4.8  
Perbandingan Nilai Observasi Hasil Kreativitas Anak Usia 5 – 6 Tahun di TK Taman  
Ananda Pada Kelas Kontrol (B1) dan Kelas Eksperimen (B2)

No.	Nilai kelas kontrol (B1)	Nilai kelas eksperimen (B2)
1	9	10
2	11	8
3	11	12
4	7	8
5	6	9
6	9	12
7	7	9
8	8	8
9	3	12
10	3	8
11	9	12
12	3	12
13	9	12
14	8	12
15	8	9
16	8	10
17	11	6
18	11	11
19	9	9
20	6	10

Uji normalitas dengan menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* dilakukan pada data hasil belajar anak kelompok B1 dan B2 TK Taman Ananda Kecamatan Wiyung Kota Surabaya. Dalam penelitian ini uji *Kolmogorov-Smirnov* dilakukan untuk menguji hipotesis nihil ( $H_0$ ) yang

mengatakan bahwa tidak ada pengaruh dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media *playdough* terhadap kreativitas anak.

Kriteria yang digunakan untuk menguji hipotesis nihil dalam penelitian ini adalah menggunakan taraf kesalahan 5% atau 0,05.

$H_0$  = tidak ada pengaruh media *playdough* terhadap kreativitas anak.

$H_a$  = ada pengaruh media *playdough* terhadap kreativitas anak.

Jika nilai  $K_D$  hitung  $\leq K_D$  tabel maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak.

Jika nilai  $K_D$  hitung  $\geq K_D$  tabel maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

Berikut penyajian data dalam tabel *Kolmogorov-Smirnov*

Tabel 4.9  
*Kolmogorov-Smirnov*

Kelompok	Pengaruh media <i>playdough</i>				
	3 – 4%	5 – 6%	7 – 8%	9 – 10%	11 – 12%
$Sn_1 (X)$	3/20	2/20	6/20	5/20	4/20
$Sn_2 (X)$	0/20	1/20	4/20	7/20	8/20
$Sn_1X - Sn_2X$	<b>3/20</b>	<b>1/20</b>	<b>2/20</b>	<b>2/20</b>	<b>4/20</b>

Diketahui bahwa cara menentukan nilai  $K_D$  hitung adalah memilih selisih yang terbesar yaitu  $Sn_1 (X) - Sn_2 (X) = 4/20$ . Maka nilai  $K_D$  hitung = 4/20.

Cara menentukan nilai  $K_D$  tabel dengan melihat tabel statistik uji *Kolmogorov-Smirnov* dengan taraf kesalahan 5% atau 0,05 dan memerhatikan jumlah sampel penelitian atau dapat menghitung dengan menggunakan rumus pengganti tabel.

Rumus pengganti penentuan  $K_D$  tabel

$$K_D = 1,36 \sqrt{\frac{n_1+n_2}{n_1n_2}} \quad \text{sumber: Sugiono, 2018:351}$$

$$K_D = 1,36 \sqrt{\frac{20+20}{20.20}}$$

Nilai  $K_D$  tabel = 0,4.

Jika  $K_D$  hitung  $\geq K_D$  tabel maka hipotesis awal ( $H_a$ ) diterima dan hipotesis nihil ( $H_0$ ) ditolak.

Jadi  $0,2 \geq 0,4$  maka hipotesis awal ( $H_a$ ) diterima dan hipotesis nihil ( $H_0$ ) ditolak.

Hasil analisis dapat disimpulkan bahwa hipotesis nihil ( $H_0$ ) yang menyatakan bahwa tidak ada pengaruh media *playdough* terhadap kreativitas anak adalah tidak benar.

## 2. Respon Anak Pada Kegiatan Media *Playdough*

Hasil respon anak pada kegiatan media *playdough* dapat diketahui melalui hasil rekap lembar observasi respon anak sebagai berikut.

Tabel 4.10  
Hasil Rekap Lembar Observasi Respon Anak Pada Kegiatan Media *Playdough*

No.	Aspek yang diamati	Penilaian		Hasil Presentase Penilaian		Keterangan
		Ya	Tidak	Ya	Tidak	
1.	Anak menunjukkan sikap senang dalam kegiatan media <i>playdough</i>	20	0	100%	0%	Positif
2.	Anak aktif dalam kegiatan media <i>playdough</i>	18	2	90%	10%	Positif
3.	Anak memperhatikan arahan dari guru dalam kegiatan media <i>playdough</i>	18	2	90%	10%	Positif
4.	Anak dapat mengikuti kegiatan media <i>playdough</i> sampai selesai	16	4	80%	20%	Positif
5.	Anak melaksanakan kegiatan media <i>playdough</i> sesuai arahan guru	17	3	85%	15%	Positif
Jumlah		89	11			

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh jumlah pernyataan dari 20 anak pada lembar observasi respon anak pada kegiatan media *playdough* yang terlihat senang dengan kegiatan tersebut adalah 89 %, sedangkan sisanya adalah 11 % terlihat kurang bersemangat dengan kegiatan tersebut. Total semua pernyataan pada lembar observasi tersebut adalah 100 pernyataan. Selanjutnya akan dihitung persentase anak yang senang dan kurang bersemangat. Perhitungan sebagai berikut.

Persentase anak yang terlihat senang (menjawab ya).

$$\frac{89}{100} \times 100\% = 89\%$$

Persentase anak yang terlihat kurang bersemangat (menjawab tidak).

$$\frac{11}{100} \times 100\% = 11\%$$

Hasil persentase lembar observasi respon tersebut dapat diketahui bahwa anak usia 5 – 6 tahun sangat menyukai kegiatan dengan menggunakan media *playdough*.

## **B. Pembahasan**

Berdasarkan analisis data dan pengujian mengenai pengaruh media *playdough* terhadap kreativitas anak usia 5 – 6 tahun di TK Taman Ananda Kecamatan Wiyung Surabaya diperoleh hasil penelitian bahwa ada pengaruh media *playdough* terhadap kreativitas anak usia 5 – 6 tahun di TK Taman Ananda Kecamatan Wiyung Surabaya.

Hasil tersebut diperoleh dari analisis data dengan menggunakan uji normalitas menggunakan tes *Kolmogorov-Smirnov*. Analisis data tersebut untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh media *playdough* terhadap kreativitas anak usia 5 – 6 tahun di TK Taman Ananda Kecamatan Wiyung Surabaya.

Berdasarkan hasil analisis menggunakan tes *Kolmogorov-Smirnov* dengan kriteria pengujian yang digunakan dalam penelitian ini adalah memakai taraf kesalahan 5% atau 0,05 akan memberikan kesimpulan adanya perbedaan atau pengaruh. Hasil yang diperoleh dalam menggunakan tes *Kolmogorov-Smirnov* sebesar 0,2. Berdasarkan hasil perhitungan tes *Kolmogorov-Smirnov* yang diperoleh yaitu  $0,2 \geq 0,4$  maka dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh media *playdough* terhadap kreativitas anak usia 5 – 6 tahun di TK Taman Ananda Kecamatan Wiyung Surabaya.

Berdasarkan uraian data di atas, dapat diketahui bahwa penggunaan media *playdough* memberikan pengaruh positif terhadap hasil kreativitas anak usia 5 – 6 tahun di TK Taman Ananda Surabaya. Penggunaan media *playdough* dianggap menjadi suatu metode yang baik karena dengan menggunakan media *playdough* ada banyak keuntungan yang diperoleh. Beberapa keuntungan yang kita peroleh dalam menggunakan media *playdough* sebagai berikut.

1. Anak mampu menghasilkan berbagai gagasan dalam menggunakan indikator kemampuan meniru bentuk, indikator kemampuan



berekplorasi dengan berbagai media, dan indikator kemampuan membuat karya.

2. Anak mampu menghasilkan jawaban yang bervariasi dalam menggunakan indikator kemampuan meniru bentuk, indikator kemampuan bereksplorasi dengan media *playdough*, dan indikator kemampuan membuat karya.
3. Anak mampu menghasilkan gagasan dalam waktu relatif singkat dalam menggunakan indikator kemampuan meniru bentuk, indikator kemampuan bereksplorasi dengan berbagai media, dan indikator kemampuan membuat karya.
4. Anak mampu menghasilkan alternatif dalam mengungkapkan gagasannya dalam menggunakan indikator kemampuan meniru bentuk, indikator kemampuan bereksplorasi dengan berbagai media, dan indikator kemampuan membuat karya.
5. Anak mampu menjawab pandangan yang telah ada lebih luas lagi dalam menggunakan indikator kemampuan meniru bentuk, indikator kemampuan bereksplorasi dengan berbagai media, dan indikator kemampuan membuat karya.

Penggunaan media *playdough* sangat baik digunakan dalam pembelajaran untuk membentuk anak yang cerdas karena kedua belah otaknya dapat dikembangkan dengan baik.

Respon yang muncul dalam diri anak ketika diberlakukan pemberian kegiatan *playdough*, anak melakukan kegiatan dengan senang hati sehingga muncul kemampuan anak dalam menghasilkan berbagai gagasan, menghasilkan jawaban yang bervariasi, menghasilkan gagasan dalam waktu relatif singkat, menghasilkan alternatif dalam mengungkapkan gagasannya, serta menjawab pandangan yang telah ada lebih luas lagi dalam menggunakan media *playdough* untuk meniru bentuk dan membuat kreasi sendiri bentuk *playdough* yang diinginkan. Setelah anak membuat kreasi dari *playdough* guru merespon anak dengan memberikan pertanyaan seputar bentuk yang dibuat untuk merangsang kreativitas anak. Hasil observasi respon anak pada kegiatan media *playdough* di kelas eksperimen (B2) diperoleh hasil 89% anak senang

dengan kegiatan media *playdough* dan 11% anak kurang bersemangat dengan kegiatan media *playdough*.

Berdasarkan hasil analisis data yang menunjukkan adanya pengaruh media *playdough* terhadap pengembangan kreativitas anak yang menunjukkan teori dari Lowenfeld dalam Aisyah dkk(2017)Penguasaan media hanya merupakan hasil dari kebutuhan berekspresi untuk itu pendidik dapat lebih membantu anak dalam penguasaan seni untuk menjelajah dan menemukan garis, warna, tekstur dan bentuk untuk kemudian memasangkannya menjadi suatu bentuk dengan cara-cara yang memuaskan diri mereka sendiri dan mengembangkan sensitivitas pada kualitas peralatan. Penggunaan media *playdough* dapat mengembangkan kreativitas anak melalui hasil karya yang dibuat oleh anak.