



## PENGARUH BERKARYA SENI 3D MENGGUNAKAN *PLAYDOUGH* BAGI PERKEMBANGAN KREATIVITAS ANAK USIA 5–6 TAHUN

\*Wanda Nurjanah, Aini Loita, Herman Syafri

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Pendidikan Indonesia

\*e-mail: [wandanurjanah@upi.edu](mailto:wandanurjanah@upi.edu), [ainiloita@upi.edu](mailto:ainiloita@upi.edu), [herman.syafri@upi.edu](mailto:herman.syafri@upi.edu)

<https://jurnal.staim-probolinggo.ac.id/Al-Athfal/article/view/960>

### Abstract:

*This study aimed to investigate the effect of three-dimensional (3D) art activities using playdough on the creativity development of children aged 5–6 years. A quasi-experimental design with a pretest–posttest control group was employed, involving 20 children who were evenly divided into experimental and control groups. Data were collected through observation using a validated creativity assessment instrument that measured fluency, flexibility, originality, and elaboration. The experimental group participated in several sessions of 3D art activities with playdough, while the control group received conventional learning without playdough. Data were analyzed using descriptive statistics, the Mann–Whitney U test, and N-Gain calculation. The results revealed a significant increase in creativity scores in the experimental group compared to the control group ( $p = 0.000$ ). The experimental group achieved an N-Gain score in the medium category, while the control group was in the low category. These findings suggest that 3D art activities with playdough are effective in enhancing children’s creativity by stimulating divergent thinking, strengthening fine motor skills, and fostering self-confidence. The study recommends integrating playdough-based art activities into early childhood education curricula to optimize children’s creative potential.*

**Keywords:** *playdough; 3D art; creativity; early childhood; quasi-experiment*

### ARTICLE HISTORY

Received 12 August 2025

Revised 18 August 2025

Accepted 18 August 2025

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh kegiatan berkarya seni tiga dimensi menggunakan *playdough* terhadap perkembangan kreativitas anak usia 5–6 tahun. Penelitian ini menggunakan metode kuasi eksperimen dengan desain pretest–posttest control group, melibatkan 20 anak yang dibagi secara merata ke dalam kelompok eksperimen dan kontrol. Data dikumpulkan melalui observasi menggunakan instrumen penilaian kreativitas yang telah divalidasi, mencakup aspek kelancaran, keluwesan, keaslian, dan penguraian. Kelompok eksperimen mengikuti beberapa sesi kegiatan seni 3D dengan *playdough*, sedangkan kelompok kontrol mendapatkan pembelajaran konvensional tanpa *playdough*. Analisis data dilakukan secara deskriptif, uji Mann–Whitney U, dan perhitungan N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan skor kreativitas

pada kelompok eksperimen dibandingkan kelompok kontrol ( $p = 0,000$ ). Kelompok eksperimen memperoleh skor N-Gain kategori sedang, sedangkan kelompok kontrol berada pada kategori rendah. Temuan ini menunjukkan bahwa kegiatan seni 3D menggunakan *playdough* efektif dalam meningkatkan kreativitas anak dengan menstimulasi berpikir divergen, keterampilan motorik halus, dan rasa percaya diri. Penelitian ini merekomendasikan integrasi kegiatan seni berbasis *playdough* dalam kurikulum PAUD untuk mengoptimalkan potensi kreatif anak.

**Kata kunci:** *playdough*; seni 3D; kreativitas; anak usia dini; kuasi eksperimen

## INTRODUCTION

Kreativitas merupakan salah satu aspek penting dalam perkembangan anak usia dini. Menurut Nurul dkk., (2024) Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk membayangkan sesuatu yang baru, berbeda, atau inovatif. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), konsep kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan kekuatan kreatif dan berkreasi. Kreativitas juga dapat didefinisikan sebagai kemampuan, hal-hal baru, ide, dan karya otentik yang relatif berbeda dari yang ada. Selama tahap pengembangan 5-6 tahun, anak-anak berada pada tahap yang sangat penting dalam hal kreativitas. Pada usia ini, anak-anak mulai menjelajahi dunia di sekitar mereka dengan cara mereka sendiri.

Salah satu cara untuk mengembangkan kreativitas bagi anak-anak adalah melalui kegiatan artistik. Menurut Sofia Sillito, dkk dalam (Nurlina & Bahera, 2024) Pendidikan seni dalam kegiatan belajar anak sangat berharga. Kegiatan seni, khususnya dalam bentuk tiga dimensi, merupakan sarana yang efektif untuk mendorong anak dalam mengeksplorasi aneka ragam bentuk visual, tekstur, serta kombinasi warna, sekaligus merealisasikan ide-ide mereka dalam bentuk konkret. Salah satu media yang cukup praktis dan mudah diakses untuk mendukung aktivitas seni tiga dimensi adalah plastisin atau *playdough*. Penggunaan *playdough* tidak hanya memfasilitasi anak dalam mewujudkan imajinasi melalui karya-karya kreatif, tetapi juga berperan penting dalam mengembangkan keterampilan motorik halus, meningkatkan koordinasi visual dan motorik, serta menstimulasi kemampuan berpikir kreatif secara menyeluruh (Sarasehan dkk., 2020).

Kegiatan seni merupakan salah satu bentuk aktivitas yang sangat efektif dalam merangsang dan mengembangkan kreativitas anak usia dini. Melalui proses mencipta dan mengekspresikan diri, anak diajak untuk mengeksplorasi berbagai kemungkinan dan solusi yang bersifat orisinal. Dalam konteks ini, *playdough* atau tanah liat mainan menjadi media seni tiga dimensi yang sangat mendukung pengembangan imajinasi dan kreativitas. Penggunaan *playdough* memungkinkan anak untuk membentuk berbagai objek sesuai dengan gagasan yang mereka miliki, sehingga mereka belajar menghubungkan pengalaman sensorik dengan representasi simbolik. Aktivitas ini bukan hanya melatih keterampilan motorik

halus, tetapi juga mendorong anak untuk mengembangkan ide, mengambil keputusan, dan berani mencoba hal baru.

Eisner dalam (Blasius et al., 2023) menyatakan bahwa “seni memberikan pengalaman estetis dan simbolik yang penting untuk pengembangan kemampuan berpikir kreatif,” yang menegaskan bahwa seni memiliki peran penting dalam membentuk cara berpikir yang kreatif dan fleksibel pada anak. Melalui kegiatan seperti membentuk *playdough*, anak belajar menuangkan ide secara visual dan konkret, serta mengembangkan kemampuan berpikir divergen. Dengan demikian, dapat diasumsikan bahwa keterlibatan dalam kegiatan seni tiga dimensi secara langsung berkaitan dengan peningkatan kreativitas anak.

Meskipun kreativitas merupakan aspek penting dalam perkembangan anak usia dini, realitanya masih sering diabaikan dalam praktik pembelajaran formal. Laporan UNESCO (2019) menyebutkan bahwa hanya sekitar 38% lembaga PAUD di negara-negara berkembang yang memiliki program seni yang terstruktur dalam kurikulum mereka. Di Indonesia, data dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud, 2020) menunjukkan bahwa banyak satuan PAUD lebih fokus pada aspek kognitif dasar seperti calistung (membaca, menulis, dan berhitung), sementara pengembangan kreativitas melalui kegiatan seni masih dianggap sekadar aktivitas pengisi waktu. Padahal, berbagai studi telah membuktikan efektivitas kegiatan seni dalam meningkatkan kreativitas anak. Kim, (2006) dalam penelitiannya menegaskan bahwa keterlibatan anak dalam aktivitas seni secara langsung berdampak pada peningkatan kemampuan berpikir divergen, yaitu kemampuan menghasilkan berbagai kemungkinan solusi dalam menyelesaikan masalah.

Selaras dengan itu, Runco dan Acar (dalam Busyairi dkk., 2023) menyatakan bahwa lingkungan belajar yang kaya akan pengalaman imajinatif dan simbolik, seperti kegiatan seni tiga dimensi, berperan besar dalam memupuk potensi kreatif anak. Di tingkat nasional, Munandar (2016) juga menekankan bahwa kegiatan seni rupa tiga dimensi, seperti membentuk dengan tanah liat atau *playdough*, dapat secara signifikan merangsang anak untuk mencipta dan mengekspresikan gagasan-gagasan baru. Dengan demikian, berbagai data dan temuan tersebut menunjukkan bahwa pengintegrasian kegiatan seni ke dalam pembelajaran anak usia dini sangat krusial dalam mendorong perkembangan kreativitas secara optimal.

Meskipun telah terdapat sejumlah penelitian yang membahas pengaruh media *playdough* terhadap kreativitas anak usia dini, kajian yang secara spesifik meneliti anak usia 5–6 tahun dalam konteks seni tiga dimensi masih tergolong jarang. Misalnya, Ariska, (2021) menunjukkan adanya pengaruh signifikan penggunaan media plastisin/*playdough* terhadap kreativitas anak di TK Mabdaul Falah, namun penelitian tersebut menggunakan metode korelasi, bukan eksperimen, sehingga tidak secara langsung menguji dampak perlakuan yang disengaja terhadap perubahan kreativitas. Penelitian lain Sumiyati dkk., (2024) mengkaji pengaruh *playdough* terhadap anak usia 4–5 tahun, dengan jumlah sampel

yang sangat kecil (6 anak) dan desain one-group pretest-posttest, yang membatasi generalisasi temuan. Sementara itu, Murni & Iqbal, (2022) hanya menyajikan hasil deskriptif kualitatif tanpa kontrol ketat terhadap variabel usia, serta lebih menitikberatkan pada pengalaman bermain anak daripada pengukuran kuantitatif kreativitas.

Dari berbagai studi tersebut, belum ditemukan penelitian dengan pendekatan eksperimen kuasi menggunakan desain *pretest-posttest control group* yang secara khusus memfokuskan pada anak usia 5–6 tahun dan memanfaatkan *playdough* sebagai media seni tiga dimensi untuk mengembangkan kreativitas secara terukur. Kondisi ini menunjukkan adanya kebutuhan akan kajian yang dapat menguji secara kuantitatif efektivitas kegiatan berkarya seni tiga dimensi berbasis *playdough* dalam meningkatkan kreativitas anak usia 5–6 tahun pada konteks pendidikan anak usia dini. Inilah yang menjadi celah yang ingin dijawab oleh penelitian ini, yaitu membuktikan secara kuantitatif apakah kegiatan berkarya seni tiga dimensi dengan media *playdough* mampu meningkatkan kreativitas anak usia 5–6 tahun dalam konteks pendidikan anak usia dini.

Hasil observasi awal di lapangan menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran seni yang dilaksanakan masih belum memanfaatkan media *playdough* secara optimal. Padahal, saat *playdough* pertama kali diperkenalkan dalam proses pembelajaran, anak-anak tampak sangat antusias dalam membentuk berbagai kreasi sesuai dengan imajinasi mereka. Antusiasme tersebut mengindikasikan bahwa media ini memiliki potensi besar dalam menstimulasi ekspresi dan kreativitas anak. Namun demikian, masih dijumpai anak-anak yang mengalami kesulitan dalam mengungkapkan ide secara visual melalui karya seni dan memilih meniru karya temannya. Kondisi ini diduga berkaitan dengan kurangnya stimulasi yang tepat, keterbatasan sarana pendukung, serta rendahnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif seperti *playdough*, yang sebenarnya dapat menjadi alternatif efektif dalam mendukung perkembangan kreativitas anak usia dini.

Kemampuan meniru (imitasi) merupakan aspek penting dalam perkembangan anak, namun dalam konteks kreativitas, hal ini dapat menjadi tantangan tersendiri. Menurut Jean Piaget, pada tahap praoperasional (usia 2–7 tahun), anak-anak mulai aktif meniru perilaku dan bahasa dari lingkungan sekitarnya. Meskipun imitasi membantu dalam pembelajaran awal, ketergantungan yang berlebihan dapat membatasi kemampuan anak untuk berpikir orisinal dan kreatif. Sebaliknya, Lev Vygotsky menekankan pentingnya interaksi sosial dalam pembelajaran. Ia memperkenalkan konsep Zona Perkembangan Proksimal (ZPD), di mana anak-anak belajar melalui bimbingan dari individu yang lebih kompeten. Dalam konteks ini, imitasi dianggap sebagai langkah awal yang penting sebelum anak dapat menginternalisasi dan mengembangkan ide-ide mereka sendiri.

Namun, agar kreativitas anak berkembang, penting bagi pendidik dan orang tua untuk menciptakan lingkungan yang mendorong eksplorasi dan ekspresi diri.

Studi menunjukkan bahwa kegiatan seperti bermain imajinatif, musik, dan bahasa dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini. Dengan demikian, meskipun imitasi adalah bagian alami dari perkembangan anak, penting untuk menyeimbangkannya dengan kesempatan untuk berpikir mandiri dan kreatif (Gebrina Rezieka dkk., 2021).

Mengingat peran penting kreativitas dalam proses tumbuh kembang anak serta besarnya potensi kegiatan seni dengan media *playdough*, penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk menganalisis pengaruh aktivitas berkarya seni tiga dimensi menggunakan *playdough* terhadap perkembangan kreativitas anak usia 5–6 tahun. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat diperoleh temuan yang bermanfaat bagi pengembangan pendidikan anak usia dini, khususnya dalam mengintegrasikan metode pembelajaran berbasis seni sebagai upaya untuk mengoptimalkan potensi kreatif anak.

## RESEARCH METHODS

Penelitian ini menggunakan metode kuasi eksperimen dengan desain *pretest–posttest control group*. Penelitian dilaksanakan pada bulan Juni tahun 2025 di Desa Sindangagung, Kecamatan Sindangagung, Kabupaten Kuningan, Provinsi Jawa Barat. Target penelitian adalah anak usia 5–6 tahun yang tinggal di desa tersebut, dengan sasaran anak yang memenuhi kriteria usia, bersedia mengikuti seluruh rangkaian kegiatan, serta hadir pada saat pengukuran awal dan akhir. Populasi penelitian adalah seluruh anak usia 5–6 tahun di Desa Sindangagung, sedangkan sampel terdiri atas 20 anak yang dibagi menjadi dua kelompok, yaitu 10 anak pada kelompok eksperimen dan 10 anak pada kelompok kontrol.

Prosedur penelitian diawali dengan tahap persiapan, meliputi penyusunan instrumen observasi, penentuan jadwal, dan persiapan bahan kegiatan. Tahap berikutnya adalah *pretest* untuk mengukur kreativitas awal pada kedua kelompok. Kelompok eksperimen kemudian diberikan perlakuan berupa kegiatan berkarya seni tiga dimensi menggunakan *playdough* selama beberapa pertemuan, sedangkan kelompok kontrol tidak menerima perlakuan tersebut. Setelah perlakuan selesai, kedua kelompok menjalani *posttest* untuk mengukur kreativitas setelah perlakuan.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung menggunakan lembar penilaian kreativitas anak yang memuat empat aspek, yaitu kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), keaslian (*originality*), dan penguraian (*elaboration*), dengan skala penilaian 1–4. Dokumentasi foto hasil karya anak dan catatan anekdot perilaku selama kegiatan digunakan sebagai data pendukung. Analisis data dilakukan secara deskriptif untuk melihat rata-rata dan perubahan skor kreativitas, serta secara inferensial menggunakan uji non-parametrik *Mann-Whitney U* untuk mengetahui perbedaan hasil *posttest* antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Kegiatan berkarya seni tiga dimensi menggunakan *playdough* dilaksanakan dalam tiga pertemuan, masing-masing berdurasi ±60 menit. Kegiatan difokuskan

pada eksplorasi, pengembangan ide, dan kebebasan berekspresi anak. Tahapan setiap pertemuan sebagai berikut:

1. Tahap Pengenalan dan Eksplorasi Bentuk (Pertemuan 1)
  - a) Anak diperkenalkan dengan *playdough* melalui kegiatan sederhana: meremas, menekan, menggulung, dan membentuk bola atau silinder.
  - b) Anak mencoba membuat bentuk dasar sesuai imajinasi, lalu menggabungkannya menjadi objek sederhana seperti buah, hewan kecil, atau benda sehari-hari.
  - c) Peneliti memberi stimulus berupa pertanyaan terbuka, misalnya “*Bentuk ini bisa jadi apa?*” untuk memancing ide anak.
2. Tahap Pengembangan Kreasi dengan Tema (Pertemuan 2)
  - a) Anak diarahkan membuat karya sesuai tema yang ditentukan, misalnya “Hewan Peliharaan”.
  - b) Anak diberi kesempatan memadukan warna, menambahkan detail (mata, telinga, kaki), dan membuat lebih dari satu objek.
  - c) Peneliti memberikan dorongan agar anak menambahkan variasi bentuk dan cerita tentang karyanya.
3. Tahap Ekspresi Bebas (Pertemuan 3)
  - a) Anak diminta membuat karya sesuai dengan apa yang ada di pikirannya (tema bebas).
  - b) Anak bebas menentukan bentuk, warna, ukuran, dan susunan objek tanpa arahan tertentu.
  - c) Setelah selesai, anak diajak menceritakan makna karyanya, sehingga proses berpikir kreatif dan simbolik bisa lebih tergal.

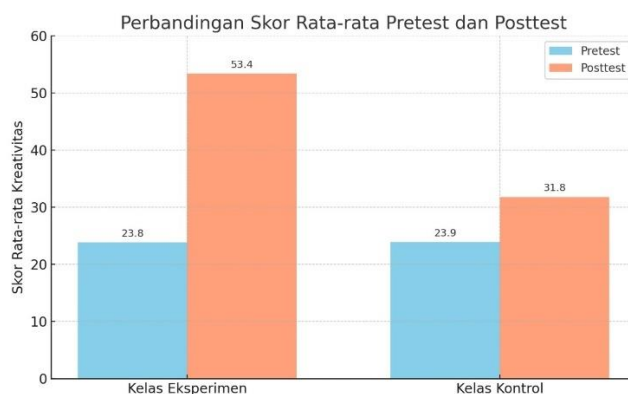
## RESULTS AND DISCUSSION

Hasil penelitian ini disajikan dalam bentuk tabel, grafik, dan uraian deskriptif. Uji yang digunakan meliputi uji normalitas, homogenitas, serta uji non-parametrik Mann-Whitney U. Data berikut menunjukkan skor kemampuan awal dan akhir kreativitas anak pada kelompok eksperimen dan kontrol.

**Tabel 1. Skor Kemampuan Awal dan Akhir Kreativitas Anak Usia 5–6 Tahun**

No.	Kelas	N	Rata-rata Pretest	Rata-rata Posttest	Kategori
1	Eksperimen	10	23,8	53,4	Sedang-Tinggi
2	Kontrol	10	23,7	43,1	Sedang

Berdasarkan Tabel 1, terlihat bahwa rata-rata skor posttest kelas eksperimen mengalami peningkatan yang signifikan dibandingkan kelas kontrol.



**Gambar1.** Grafik Perbandingan Skor Rata-rata Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Dari Gambar 1 terlihat bahwa kelompok eksperimen mengalami peningkatan skor kreativitas yang jauh lebih tinggi dibanding kelompok kontrol. Kelompok eksperimen yang mengikuti kegiatan berkarya seni 3D menggunakan *playdough* menunjukkan lonjakan skor rata-rata dari kategori sedang menjadi tinggi. Sebaliknya, kelompok kontrol mengalami peningkatan yang relatif kecil.

Pembahasan ini menguraikan interpretasi data yang diperoleh, mulai dari uji prasyarat (uji normalitas dan homogenitas), analisis *Normalized Gain* (N-Gain) untuk melihat tingkat peningkatan kreativitas pada masing-masing kelompok, hingga uji hipotesis menggunakan uji non-parametrik Mann-Whitney. Selain itu, pembahasan ini mengaitkan hasil penelitian dengan teori perkembangan anak, teori kreativitas, serta temuan penelitian terdahulu, sehingga diperoleh gambaran menyeluruh mengenai efektivitas penggunaan *playdough* dalam pembelajaran seni tiga dimensi bagi anak usia dini.

Pada tahap awal sebelum perlakuan (pretest), mayoritas anak di kedua kelompok berada pada kategori kreativitas rendah. Hal ini terlihat dari hasil observasi yang menunjukkan bahwa sebagian besar anak hanya mampu membuat bentuk-bentuk dasar seperti bola, ular, atau bentuk pipih tanpa detail tambahan. Anak cenderung cepat kehilangan ide, sering meniru karya teman, dan jarang melakukan modifikasi bentuk.

Pada kelompok eksperimen, delapan dari sepuluh anak berada pada kategori rendah, dua anak kategori sedang, dan tidak ada yang mencapai kategori tinggi. Gambaran serupa terlihat pada kelompok kontrol, di mana delapan anak kategori rendah dan dua anak kategori sedang. Temuan ini menunjukkan bahwa kedua kelompok memiliki titik awal yang relatif seimbang, sehingga perbedaan pada hasil akhir lebih mungkin disebabkan oleh perlakuan yang diberikan.

Data pra-tes (pretest) memberikan fondasi penting untuk memahami “titik mula” kreativitas anak pada kedua kelas. Pada kelas eksperimen, rerata skor 23,8 dengan 80% anak berada pada kategori rendah dan 20% pada kategori sedang. Tidak ada yang mencapai kategori tinggi. Pola yang hampir identik juga ditemukan pada kelas kontrol: rerata 23,9, sebagian besar (80%) rendah dan 20% sedang. Dua implikasi mengemuka. Pertama, kedua kelompok dimulai dari tingkat kreativitas

yang relatif serupa dan rendah, sehingga meminimalkan bias seleksi. Kedua, ketiadaan anak pada kategori tinggi mengindikasikan bahwa konteks awal belajar—sebelum intervensi—belum memberi ruang eksplorasi kreatif yang cukup (misalnya, kesempatan berkarya bebas, paparan material terbuka, atau tantangan problem-finding yang memantik orisinalitas).

Secara metodologis, hasil uji Mann–Whitney pada kemampuan awal (Asymp. Sig. = 0,744;  $p > 0,05$ ) mengonfirmasi tidak ada perbedaan signifikan antara kelompok, yang berarti asumsi “kesetaraan awal” (baseline equivalence) terpenuhi. Dengan demikian, perubahan yang terjadi pada fase pascaperlakuan lebih layak diinterpretasikan sebagai efek dari intervensi (kegiatan seni 3D menggunakan *playdough*) ketimbang faktor awal yang tidak seimbang.

Dalam perspektif teori, baseline rendah ini sejalan dengan pandangan Munandar dan Torrance bahwa kreativitas pada anak bukan sekadar bakat, melainkan kapasitas yang perlu dipantik oleh pengalaman belajar yang bermakna, kaya stimulasi, dan menekankan proses, bukan hanya produk. Interaksi anak-material-teman sebaya-guru (lingkungan “press” dalam model 4P) memegang kunci untuk memindahkan anak dari pola pikir konvergen menuju divergen (fluency, flexibility, originality, elaboration). Berangkat dari baseline rendah, peluang peningkatan melalui intervensi yang tepat menjadi besar.

Setelah tiga kali pertemuan dengan perlakuan yang berbeda pada masing-masing kelompok, hasil posttest menunjukkan adanya perbedaan yang cukup mencolok. Pada kelompok eksperimen, skor rata-rata meningkat signifikan, dan distribusi kategori kreativitas berubah drastis: hanya satu anak yang tetap berada pada kategori rendah, tujuh anak kategori sedang, dan dua anak mencapai kategori tinggi.

Setelah intervensi pada kelas eksperimen, rata-rata melonjak ke 53,4. Distribusi kategori bertransformasi: 70% anak berada pada kategori sedang, 20% tinggi, dan hanya 10% yang tetap rendah. Kontras dengan itu, pada kelas kontrol rerata meningkat ke 31,8, dengan distribusi akhir 60% sedang dan 40% rendah, tanpa satupun anak yang mencapai kategori tinggi.

Secara substantif, ada dua lapis makna di sini:

1. Pergeseran massa ke tengah-atas pada kelas eksperimen (dari mayoritas rendah → mayoritas sedang + munculnya kelompok tinggi) menunjukkan bahwa kegiatan seni 3D menggunakan *playdough* bukan sekadar “menarik”, tetapi efektif mendorong transisi kualitas berpikir ke arah yang lebih eksploratif dan orisinal. Anak tidak hanya menghasilkan “lebih banyak” (*fluency*), tetapi juga “lebih beragam” (*flexibility*) dan “lebih unik” (*originality*), disertai “perincian” gagasan yang makin matang (*elaboration*), sebagaimana ditekankan Torrance.
2. Ketidadaan kategori tinggi di kelas kontrol menandakan bahwa pendekatan konvensional memang dapat mengangkat sebagian anak dari rendah ke sedang (terutama melalui latihan rutin, peniruan model, atau reproduksi keterampilan

dasar), tetapi kurang memberi ruang untuk lompatan kualitatif menuju originalitas dan fleksibilitas tingkat tinggi. Ini sejalan dengan literatur pendidikan seni dan kreativitas lima tahun terakhir (Nome, 2024) yang menekankan pentingnya material terbuka (*open-ended*), eksplorasi mandiri, dan lingkungan permisif terhadap risiko kreatif untuk memunculkan capaian “tinggi” pada indikator kreativitas. Laporan-laporan mutakhir tentang “loose parts/open-ended materials” dalam PAUD menunjukkan bahwa material yang dapat dimanipulasi bebas cenderung memperkaya strategi kognitif, problem-solving, dan kolaborasi imajinatif anak, yang merupakan prasyarat munculnya ide orisinal.

Analisis N-Gain memperkuat temuan deskriptif tadi. Kelas eksperimen memperoleh rata-rata N-Gain 38,83% (kategori sedang), dengan 70% anak pada gain sedang, 20% tinggi, dan hanya 10% rendah. Kelas kontrol berada jauh di bawah, rata-rata 10,38%, dengan distribusi yang tidak stabil (40% tinggi, 20% sedang, 40% rendah). Tiga catatan penting:

1. Besaran efek praktis. Selisih rerata N-Gain  $\pm 28,45\%$  menggambarkan efek praktis yang kuat, bukan sekadar “signifikan statistik”. Dalam konteks PAUD, N-Gain pada rentang 0,3–0,7 sering dipandang menggambarkan kemajuan yang berarti secara pedagogis, apalagi bila disertai munculnya kelompok anak dengan capaian tinggi (yang sebelumnya tidak ada).
2. Stabilitas peningkatan. Distribusi kelas eksperimen yang dominan “sedang” dan hadirnya “tinggi” menandakan bahwa peningkatan tidak bersifat acak; ia terpola sesuai rancangan intervensi. Pembelajaran berbasis *playdough* memberi kesempatan siklus kreatif penuh: mencetus ide → mencoba → gagal → memodifikasi → memperkaya detail → menyajikan → merefleksi. Siklus ini sangat selaras dengan proses kreatif menurut Guilford, Torrance, dan model 4P (process-product).
3. Variabilitas pada kontrol. Munculnya proporsi “gain tinggi” bersamaan dengan “gain rendah” di kelas kontrol kemungkinan besar mencerminkan ketergantungan pada faktor individu (mis. minat awal, dukungan keluarga, atau kecocokan gaya belajar dengan metode konvensional), bukan efek desain pengajaran. Dengan kata lain, metode konvensional tidak secara sistematis mengangkat semua anak; ia lebih mudah “menangkap” anak yang memang sudah cukup siap, sementara yang lain tertinggal.

Secara empirik, pola seperti ini konsisten dengan riset-riset tentang permainan dengan material terbuka/*playdough*/plastisin di Indonesia beberapa tahun terakhir, yang mendapati peningkatan bermakna pada aspek kreativitas dan motorik halus ketika anak diberi ruang eksplorasi bentuk, tekstur, dan kombinasi ide—sekalipun desain penelitian dan kualitas jurnal beragam. Dalam korpus nasional, sejumlah publikasi (Fitria dkk., 2024; Nur Firdausyi, 2023; Rahima dkk., 2025) melaporkan penguatan kreativitas melalui plastisin/*playdough* dan mengaitkannya dengan peluang anak untuk membayangkan dan merumuskan

solusi/produk unik.

Perubahan ini juga terlihat dalam perilaku dan produk karya anak. Anak-anak yang pada awalnya hanya membuat bentuk sederhana mulai mampu memodifikasi bentuk dasar menjadi objek lebih kompleks, misalnya mengubah bola menjadi kepala hewan dengan mata, telinga, dan mulut yang dibuat secara detail. Beberapa anak bahkan menambahkan ornamen seperti tekstur kulit, kombinasi warna, atau aksesoris kecil pada karya mereka.

Sebaliknya, pada kelompok kontrol, meskipun terjadi peningkatan skor rata-rata, kenaikannya relatif kecil. Sebagian besar anak tetap berada pada kategori sedang dan rendah, tanpa ada yang mencapai kategori tinggi. Karya yang dihasilkan cenderung repetitif dan minim detail, menunjukkan bahwa metode pembelajaran seni konvensional yang diterapkan kurang memberikan stimulus eksploratif.

Secara inferensial, uji Mann-Whitney pada skor akhir menunjukkan perbedaan yang sangat signifikan (Asymp. Sig. = 0,000;  $p < 0,05$ ) antara kelas eksperimen dan kontrol. Karena uji normalitas mengindikasikan data tidak seluruhnya normal (khususnya pada kontrol), pemilihan uji non-parametrik ini tepat. Kombinasi temuan—baseline seimbang, perlakuan berbeda, dan output akhir berbeda signifikan—mendukung kesimpulan bahwa kegiatan seni 3D dengan *playdough* berpengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan kreativitas anak usia 5–6 tahun. Secara logika internal penelitian, ini mempertegas validitas internal rancangan.

Di ranah literatur, meta-tinjauan dan kajian mutakhir di pendidikan dasar/anak usia dini (Smare & Elfatih, n.d.) menegaskan bahwa intervensi pelatihan/pembelajaran kreatif—termasuk pedagogi berbasis seni dan permainan—mampu meningkatkan keterampilan berpikir kreatif/divergen ketika intervensi menekankan eksplorasi, problem-finding, dan otonomi anak. Syarat kuncinya adalah memberi waktu cukup, material yang dapat dimanipulasi, dan dukungan guru sebagai fasilitator (bukan pemberi jawaban).

Secara umum, hasil penelitian menunjukkan bahwa kelompok eksperimen mengalami peningkatan kreativitas yang lebih signifikan dibandingkan kelompok kontrol. Peningkatan ini terlihat baik secara kuantitatif melalui skor rata-rata maupun secara kualitatif melalui perilaku anak selama kegiatan berlangsung. Anak-anak di kelompok eksperimen tampak lebih antusias, mampu menghasilkan bentuk yang lebih beragam, serta menambahkan detail unik pada karya mereka dibandingkan kelompok kontrol yang cenderung membuat bentuk sederhana dan repetitif.

#### a) Perspektif Piaget (konstruktivisme individual)

Anak usia 5–6 tahun berada pada tahap praoperasional, di mana bermain simbolik dan manipulasi konkret menjadi sarana utama untuk membangun skema kognitif baru. *Playdough* menghadirkan representasi tiga dimensi yang fleksibel, memungkinkan ide abstrak dalam imajinasi anak memperoleh bentuk nyata melalui manipulasi langsung. Proses asimilasi dan akomodasi berlangsung berulang saat

anak menguji gagasan, membandingkan bentuk, dan memperbaiki struktur yang dibuat. Interaksi dinamis ini terekam dalam lonjakan skor pascaintervensi dan capaian N-Gain yang berada pada kategori sedang hingga tinggi di kelompok eksperimen.

b) Perspektif Vygotsky (*konstruktivisme sosial*)

Interaksi sosial yang terjadi selama kegiatan *playdough*, baik antara anak dengan guru maupun dengan teman sebaya, berperan penting dalam memperkaya ide kreatif anak di dalam Zone of Proximal Development (ZPD). Interaksi dengan guru dan teman sebaya di dalam ZPD menyediakan kosakata visual baru, memperluas wawasan, dan menormalkan pandangan bahwa kegagalan merupakan bagian alami dari proses kreatif. Guru memberikan scaffolding berupa demonstrasi teknik membentuk, memadukan warna, atau mengubah struktur karya, sementara anak memodifikasi inspirasi tersebut menjadi bentuk yang unik sesuai gagasan pribadi. Dalam pembelajaran *playdough*, *scaffolding* dapat hadir melalui pertanyaan terbuka seperti “Bagaimana jika bentuknya dipipihkan lebih dulu?”, model strategi seperti “Coba gabungkan dua bentuk berbeda”, atau kerja kolaboratif misalnya membuat “taman bermain bersama”. Pola interaksi ini memungkinkan kelas eksperimen menghasilkan peningkatan signifikan, termasuk munculnya kategori kreativitas tinggi, sedangkan kelas kontrol yang lebih berorientasi pada prosedur cenderung bertahan pada kategori sedang. Dengan demikian, dukungan yang tepat dari lingkungan sosial memfasilitasi transformasi ide sederhana menjadi karya yang lebih kompleks dan orisinal.

c) Torrance & Kerangka 4P

Dari perspektif Torrance, seluruh aspek kreativitas—fluency, flexibility, originality, dan elaboration—dapat berkembang optimal melalui aktivitas yang memberi kebebasan bereksperimen, seperti yang ditemukan pada intervensi ini. Hasil observasi kualitatif selama proses pembelajaran di kelompok eksperimen memperlihatkan peningkatan pada keempat indikator tersebut:

1. *Fluency* (Kelancaran Ide)

Anak semakin cepat menemukan bentuk yang ingin dibuat. Jika pada awalnya beberapa anak memerlukan waktu lama untuk memutuskan, setelah beberapa kali pertemuan mereka langsung memulai pembuatan tanpa ragu. Kecepatan ini menunjukkan meningkatnya kelancaran berpikir divergen dan kemampuan mengakses ide secara spontan.

2. *Flexibility* (Keluwesannya)

Anak mampu mengganti ide saat menghadapi kendala teknis. Misalnya, seorang anak yang awalnya berniat membuat pesawat namun kesulitan membentuk sayap memutuskan untuk mengubahnya menjadi perahu, tanpa kehilangan antusiasme atau merasa gagal. Perubahan strategi ini mencerminkan kemampuan adaptasi dan keluwesan berpikir.

3. *Originality* (Keaslian)

Muncul ide-ide yang tidak umum, berbeda dari karya teman, seperti

menciptakan monster imajiner atau objek gabungan dari beberapa bentuk. Keberanian untuk mengekspresikan ide unik ini menjadi indikator bahwa anak mulai meninggalkan pola pikir konvensional.

#### 4. *Elaboration* (Penguraian Detail)

Anak mulai menambahkan detail yang memperkaya karya, seperti mata, motif, aksesoris, atau tekstur. Salah satu contoh menonjol adalah anak yang membuat boneka lengkap dengan rambut berpola dan baju bergaris, menunjukkan peningkatan perhatian pada detail estetis.

Keberhasilan intervensi menggunakan *playdough* tidak terlepas dari serangkaian mekanisme yang bekerja secara sinergis selama proses pembelajaran berlangsung. Salah satu faktor kunci adalah sifat material *playdough* itu sendiri. *Playdough* bersifat plastis—lunak, mudah dibentuk, dan mudah direvisi. Karakteristik ini memberikan apa yang disebut *affordance*, yaitu peluang alami bagi anak untuk terlibat dalam siklus coba-ulang tanpa rasa takut akan kesalahan. Karena karya dapat dengan mudah “dihapus” atau diubah, anak menjadi lebih berani mengambil risiko kreatif, sebuah prasyarat penting bagi munculnya ide-ide yang orisinal.

Selain itu, pengalaman bermain *playdough* bersifat multisensori. Anak tidak hanya menggunakan mata untuk melihat bentuk, tetapi juga merasakan tekstur, tekanan, suhu, dan tingkat kekerasan bahan melalui sentuhan. Umpan balik yang kaya ke sistem sensorimotor ini memperkuat konsep *embodied cognition*, yaitu gagasan bahwa proses berpikir dan penciptaan ide sangat dipengaruhi oleh interaksi tubuh dengan lingkungan fisik. Melalui stimulasi multisensori ini, anak terdorong untuk menambahkan detail pada karyanya, sehingga aspek *elaboration* dalam kreativitas berkembang lebih optimal.

Proses pembelajaran dengan *playdough* juga membuka ruang luas bagi kolaborasi dan pengembangan bahasa. Saat anak mempresentasikan hasil karyanya atau bekerja berpasangan, terjadi pertukaran ide secara *intersubjektif*. Anak dapat meminjam kosakata visual maupun gagasan dari temannya, yang pada gilirannya meningkatkan kemampuan *flexibility* (berpindah ide) dan *fluency* (menghasilkan banyak ide). Dalam konteks ini, peran guru sangat penting sebagai fasilitator dialog kreatif. Guru yang mengajukan pertanyaan terbuka dan melakukan *revoicing*—mengulang atau memparafrasekan ide anak untuk memperjelas dan memperkaya makna—mampu memandu anak menuju capaian kognitif dan kreatif yang lebih tinggi. Temuan mutakhir di berbagai penelitian pendidikan anak usia dini (*early childhood education*, ECE) menegaskan bahwa eksplorasi *open-ended* yang diorkestrasi guru secara dialogis mampu menghasilkan peningkatan signifikan dalam kemampuan berpikir divergen dan inovatif.

Terakhir, keberhasilan intervensi ini juga dipengaruhi oleh adanya ruang otonomi bagi anak. Selama proses berkarya, anak diberi kebebasan untuk memilih tema, menentukan alat bantu yang digunakan, dan menetapkan target pribadi bagi karyanya. Kebebasan ini memperkuat motivasi intrinsik, sebagaimana dijelaskan

dalam teori kreativitas Sternberg, dan selaras dengan prinsip *project-based learning* (PBL) serta pendekatan *loose parts* yang telah banyak diadopsi di PAUD Indonesia. Motivasi intrinsik yang tinggi terbukti berhubungan erat dengan kualitas keluaran kreatif, karena anak terlibat sepenuhnya secara emosional dan kognitif dalam proses penciptaan.

Dengan demikian, keberhasilan pembelajaran seni tiga dimensi menggunakan *playdough* tidak hanya berasal dari aktivitas bermain itu sendiri, melainkan dari kombinasi antara sifat material yang fleksibel, pengalaman multisensori yang kaya, kesempatan berkolaborasi dan berdialog, serta kebebasan anak dalam menentukan arah karyanya. Semua faktor ini saling melengkapi dan menciptakan lingkungan belajar yang kondusif untuk pertumbuhan kreativitas anak secara menyeluruh.

Hasil penelitian ini selaras dengan temuan berbagai kajian terbaru mengenai efektivitas intervensi kreatif pada anak usia dini. Tinjauan literatur periode 2022–2024 menunjukkan bahwa pelatihan dan pedagogi kreatif yang paling berhasil umumnya memiliki karakter aktif-eksploratif serta memberikan otonomi kepada peserta didik. Aktivitas yang memantik pemikiran divergen, menyajikan tugas-tugas terbuka (*open-ended tasks*), serta mendorong refleksi atas proses berkarya terbukti meningkatkan kualitas keluaran kreatif anak. Prinsip-prinsip tersebut sepenuhnya tercermin dalam rancangan kegiatan seni tiga dimensi menggunakan *playdough*, di mana anak diberi kebebasan mengeksplorasi bentuk, warna, dan teknik sesuai ide masing-masing, sambil tetap mendapatkan dukungan fasilitasi dari guru.

## CONCLUSION

Penelitian ini menyimpulkan bahwa kegiatan berkarya seni tiga dimensi menggunakan *playdough* mampu memberikan peningkatan kreativitas yang signifikan pada anak usia 5–6 tahun. Hasil pretest dan posttest menunjukkan adanya lonjakan skor kreativitas yang jauh lebih tinggi pada kelompok eksperimen dibandingkan kelompok kontrol. Analisis inferensial juga memperkuat temuan ini dengan menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara kedua kelompok pada hasil akhir. Secara kualitatif, anak yang mengikuti intervensi *playdough* memperlihatkan perkembangan pada kelancaran, keluwesan, keaslian, serta kemampuan menguraikan ide, yang tercermin dari semakin detail dan kompleksnya karya yang mereka hasilkan.

Kekuatan penelitian ini terletak pada penggunaan desain kuasi-eksperimen dengan pretest–posttest control group yang memungkinkan perbandingan kondisi sebelum dan sesudah perlakuan secara lebih terukur. Selain itu, kesetaraan kemampuan awal antara kelompok eksperimen dan kontrol membuat hasil yang diperoleh lebih dapat diatribusikan pada perlakuan yang diberikan. Penelitian ini juga menggabungkan data kuantitatif dengan dokumentasi foto serta catatan anekdot, sehingga interpretasi hasil menjadi lebih kaya dan mendalam. Pemilihan uji statistik non-parametrik yang sesuai dengan karakteristik data semakin

menambah ketepatan analisis.

Namun demikian, penelitian ini tidak terlepas dari keterbatasan. Jumlah sampel yang relatif kecil dan hanya dilakukan pada satu lokasi di lingkungan desa membatasi generalisasi hasil ke populasi yang lebih luas. Durasi intervensi yang singkat, yakni hanya tiga pertemuan, juga belum cukup untuk memastikan keberlanjutan dan efek jangka panjang dari peningkatan kreativitas yang ditemukan. Selain itu, instrumen observasi yang digunakan berpotensi menimbulkan bias penilai karena bergantung pada subjektivitas pengamat, meskipun hal ini telah didukung dengan data dokumentasi. Variasi latar belakang anak, seperti pengalaman PAUD sebelumnya atau dukungan dari keluarga, juga mungkin memengaruhi hasil penelitian meskipun kondisi awal kedua kelompok relatif seimbang.

Dengan demikian, penelitian ini memberikan bukti empiris bahwa *playdough* efektif digunakan sebagai media untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini, tetapi sekaligus membuka ruang bagi penelitian lanjutan dengan sampel lebih besar, durasi intervensi lebih panjang, serta konteks yang lebih beragam agar temuan ini semakin kuat dan dapat digeneralisasikan.

## REFERENCES

- Ariska, E. O. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Plastisin/Playdough Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini di TK Mabdaul Falah Kelompok B Pesisir Kaduara Timur Sumenep. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(1), 91–99. <https://doi.org/10.19105/kiddo.v2i1.4216>
- Blasius, F., Pulu, K., Lola, T. K., Sawe, M. S., Pae Ede, A., Jodo, D. K., Katilda Wea, Y., & Dewi, Y. C. (2023). PENERAPAN PENDIDIKAN SENI UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS PESERTA DIDIK. In *STKIP Citra Bakti*.
- Busyairi, A., Harjono, A., & Gunawan, G. (2023). Analysis of The Relationship Between Cognitive Style and Creativity of Pre-Service Physics Teachers. *Kappa Journal*, 7(3), 493–498. <https://doi.org/10.29408/kpj.v7i3.24198>
- Eisner, E. W. (2003). The Arts and the Creation of Mind. In *Source: Language Arts* (Vol. 80, Issue 5).
- Fitria, F., Fatikasari, A., Hardjito, K., Indriani, R., Kesehatan, P., & Malang, K. (2024). PERBEDAAN MOTORIK HALUS ANAK PRA SEKOLAH USIA 48-60 BULAN SEBELUM DAN SESUDAH DIBERIKAN PERMAINAN PLAYDOUGH. 5(1), 2025. <https://jurnalp4i.com/index.php/edukids>
- Gebrina Rezioka, D., Vionita Wibowo, D., & Insiyah, fiyatun. (2021). *Rejuvenasi Strategi Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. 4(1), 31–46. <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/al-athfaal>
- Kim, K. H. (2006). *Can We Trust Creativity Tests? A Review of the Torrance Tests of Creative Thinking (TTCT)*.
- Murni, & Iqbal, M. (2022). PENGARUH PERMAINAN PLAYDOUGH TERHADAP KREATIVITAS ANAK PAUD HARSYA CERIA BANDA ACEH.
- Muryani, S., & Asmawulan, T. (2023). *Playdough Media to Increase Creativity in Early Childhood*.
- Nome, D. Ø. (2024). Playing with open-ended material as experiences of democracy: The Waldorf case. *Journal of Early Childhood Research*, 22(4), 515–526.

- <https://doi.org/10.1177/1476718X241241143>
- Nur Firdausyi, A. (2023). MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI MEDIA PLASTISIN DI KELOMPOK BERMAIN BAITURROHMAN SUKOSARI KALIREJO LAMPUNG TENGAH. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa ISSN*, 2(01), 2828–7843.
- Nurlina, & Bahera. (2024). *Belajar Melalui Bermain: Seni sebagai Sarana Pembelajaran bagi Anak Usia Dini* (Vol. 7, Issue 2).
- Nurul, A., Sakti, L., & Sit, M. (2024). ANALISIS PERKEMBANGAN KREATIVITAS ANAK USIA 5-6 TAHUN. *JIIIC: JURNAL INTELEK INSAN CENDIKIA*. <https://jicnusantara.com/index.php/jiic>
- Rahima, A., Yusron, M., El-Yunusi, M., & Surabaya, S. G. (2025). Journal iof ilnnovative iand iCreativity Journal iHomepage: i<https://joecy.org/index.php/joecy> Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Dan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain Dengan Plastisin Di Kelas B TKIT Al-Muwahhidiin Gowa Sulawesi Selatan. In *Journal of Innovative and Creativity* (Vol. 5, Issue 2). <https://joecy.org/index.php/joecy>
- Sarasehan, Y., Buaraheng, S., & Wahyuni, I. W. (2020). *PENGEMBANGAN SENI RUPA TIGA DIMENSI UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI MEDIA PLAYDOUGH* (Vol. 3, Issue 1).
- Sari, D. W. P. (2013). Pengaruh Bermain Plastisin Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Ditinjau dari Bermain Secara Individu dan Kelompok (The Influence of Playing Playdough Toward 5-6 Years Old Child Creativity Viewed from Individually and Grouply Playing). In *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Perkembangan* (Vol. 2).
- Smare, Z., & Elfatihi, M. (n.d.). A systematic review of research on creative thinking in primary education: Focus on empirical methodologies. In *Issues in Educational Research* (Vol. 33, Issue 2).
- Sumiyati, Habibi, M., & Fahrudin. (2024). *PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PLAYDOUGH TERHADAP PERKEMBANGAN KREATIVITAS ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TK MAJAPAHIT*. 4(2). <https://jurnalkip.unram.ac.id/index.php/JMP/index>