

PENGARUH AKTIVITAS BERMAIN MENGGUNAKAN MEDIA *PLAYDOUGH* TERHADAP KREATIVITAS ANAK USIA DINI

Fifqi Fauziah Rohmah¹, Gia Nikawanti², Dhea Ardiyanti³

Universitas Pendidikan Indonesia^{1,2,3}

e-mail: fifqirohmah22@upi.edu¹, gyanikawanti@upi.edu², dheaardiyanti@upi.edu³

Diterima: 24/6/2026; Direvisi: 30/6/2026; Diterbitkan: 10/7/2026

ABSTRAK

Kreativitas merupakan salah satu aspek penting yang perlu distimulasi sejak usia dini karena berkontribusi terhadap perkembangan kemampuan berpikir, pemecahan masalah, dan ekspresi ide anak. Namun, pelaksanaan pembelajaran di lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) masih sering didominasi oleh aktivitas yang bersifat terstruktur sehingga kesempatan anak untuk bereksplorasi secara kreatif belum optimal. Penelitian ini bertujuan menganalisis pengaruh aktivitas bermain menggunakan media playdough terhadap kreativitas anak usia 3–4 tahun di Kelompok Bermain (Kober). Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi-experimental melalui rancangan Nonequivalent Control Group Design. Sampel penelitian terdiri atas anak usia 3–4 tahun yang dibagi ke dalam kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Data dikumpulkan melalui observasi berdasarkan indikator kreativitas serta dokumentasi kegiatan, kemudian dianalisis menggunakan uji Mann–Whitney U dan N-Gain Score. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok dengan nilai signifikansi 0,000 ($p < 0,05$). Kelompok eksperimen memperoleh Mean Rank sebesar 17,92, lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol sebesar 7,08, sedangkan nilai N-Gain kelompok eksperimen mencapai 42,72% dengan kategori sedang. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media playdough efektif dalam meningkatkan kreativitas anak usia 3–4 tahun.

Kata Kunci: *Kreativitas Anak, Playdough, Quasi-Experimental.*

ABSTRACT

Creativity is an important aspect that should be stimulated from an early age because it contributes to the development of children's thinking skills, problem-solving abilities, and expression of ideas. However, learning activities in Early Childhood Education (ECE) institutions are still often dominated by structured activities, limiting children's opportunities to explore and express their creativity. This study aims to analyze the effect of playdough-based play activities on the creativity of children aged 3–4 years in a playgroup setting. The study employed a quantitative approach using a quasi-experimental method with a Nonequivalent Control Group Design. The participants consisted of children aged 3–4 years who were assigned to an experimental group and a control group. Data were collected through observations based on creativity indicators and activity documentation, and were analyzed using the Mann–Whitney U test and N-Gain Score analysis. The results revealed a significant difference between the two groups, with a significance value of 0.000 ($p < 0.05$). The experimental group achieved a Mean Rank of 17.92, which was higher than that of the control group (7.08), while the N-Gain Score of the experimental group reached 42.72%, categorized as moderate. These findings indicate that the use of playdough as a learning medium is effective in enhancing the creativity of children aged 3–4 years.

Keywords: *Children's Creativity, Playdough, Quasi-Experimental.*

PENDAHULUAN

Kreativitas merupakan salah satu aspek perkembangan yang perlu distimulasi sejak anak berada pada usia dini karena berkaitan dengan kemampuan menghasilkan gagasan baru, berpikir fleksibel, memecahkan masalah, serta mengekspresikan imajinasi melalui berbagai aktivitas belajar dan bermain. Kemampuan tersebut menjadi bekal penting bagi anak dalam menghadapi tantangan pembelajaran abad ke-21 yang menuntut kemampuan berpikir kreatif sejak dini. Perkembangan kreativitas tidak muncul secara alami, melainkan memerlukan lingkungan belajar yang memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi dan berekspresi secara bebas. Oleh karena itu, penyelenggaraan pembelajaran di PAUD perlu mengakomodasi kegiatan yang mampu merangsang kreativitas melalui pengalaman bermain yang bermakna (Telaumbanua & Bu'ulolo, 2024; Gea & Zega, 2025).

Pada pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), anak usia 3–4 tahun berada pada masa perkembangan yang sangat pesat sehingga membutuhkan stimulasi yang sesuai dengan karakteristik belajarnya untuk mengembangkan kreativitas. Kreativitas perlu diberikan ruang untuk tumbuh melalui kegiatan yang memungkinkan anak bereksplorasi dan mengekspresikan ide secara bebas. Salah satu pendekatan yang direkomendasikan adalah *open-ended play*, yaitu kegiatan bermain tanpa satu jawaban atau hasil akhir tertentu sehingga anak memiliki kebebasan untuk mengembangkan ide dan imajinasinya. Pendekatan tersebut terbukti mampu meningkatkan kreativitas, kemampuan berpikir divergen, dan rasa percaya diri anak dalam menghasilkan karya yang orisinal (Amalia & Maulida, 2023).

Secara ideal, proses pembelajaran di PAUD hendaknya memanfaatkan media yang bersifat manipulatif agar anak dapat mengembangkan kemampuan motorik, sensorik, dan kreativitas secara bersamaan. Media manipulatif memungkinkan anak belajar melalui kegiatan menyentuh, membentuk, menyusun, dan memodifikasi objek sesuai imajinasinya. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media manipulatif memberikan dampak positif terhadap perkembangan motorik halus maupun kreativitas anak usia dini. Oleh sebab itu, pemanfaatan media yang sesuai dengan karakteristik anak menjadi salah satu strategi yang perlu dikembangkan dalam pembelajaran (Monoarfa et al., 2025; Hasmita et al., 2025).

Namun demikian, kondisi di lapangan masih menunjukkan bahwa stimulasi kreativitas anak belum dilaksanakan secara optimal. Kegiatan pembelajaran masih didominasi oleh aktivitas yang mengarahkan anak untuk meniru contoh yang diberikan guru sehingga kesempatan bereksplorasi menjadi terbatas. Selain itu, keterbatasan media pembelajaran dan biaya pengadaan alat permainan edukatif menyebabkan guru lebih sering menggunakan metode yang bersifat konvensional. Kondisi tersebut berpotensi menghambat berkembangnya kreativitas karena anak belum memperoleh pengalaman belajar yang memberikan kebebasan dalam menciptakan bentuk maupun ide baru.

Salah satu media yang berpotensi mengatasi permasalahan tersebut adalah *playdough*. Media ini bersifat fleksibel, mudah dibentuk, aman digunakan oleh anak, serta memungkinkan berbagai aktivitas eksploratif yang melibatkan koordinasi mata dan tangan. Melalui kegiatan membentuk berbagai objek sesuai imajinasi, anak memperoleh kesempatan untuk mengembangkan kreativitas, kemampuan berpikir simbolik, sekaligus keterampilan motorik halus. Bahkan, *playdough* dapat dibuat secara mandiri menggunakan bahan sederhana sehingga lebih ekonomis dan mudah diterapkan pada berbagai satuan PAUD (Agriana & Hujjatusnaini, 2022; Muryani & Asmawulan, 2023).

Sejumlah penelitian terdahulu juga telah melaporkan efektivitas berbagai media lain dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini. Penggunaan *loose parts* terbukti mampu



meningkatkan kreativitas melalui kegiatan eksploratif yang memberikan kebebasan kepada anak dalam memanfaatkan berbagai material di sekitarnya (Yuliani & Kristiana, 2024). Media kain perca juga dilaporkan mampu mengembangkan kreativitas melalui aktivitas berkarya yang melibatkan imajinasi anak (Mauludiyah et al., 2022). Penelitian lain menunjukkan bahwa permainan balok maupun *block play* berkontribusi terhadap peningkatan kreativitas dan kemampuan berpikir kreatif anak melalui aktivitas konstruktif (Aksoy & Aksoy, 2023).

Meskipun demikian, hasil telaah terhadap penelitian sebelumnya menunjukkan masih terdapat kesenjangan penelitian. Sebagian besar penelitian berfokus pada anak usia 4–6 tahun, sedangkan kajian mengenai efektivitas *playdough* pada kelompok usia 3–4 tahun masih relatif terbatas. Selain itu, beberapa penelitian lebih banyak menggunakan pendekatan deskriptif atau tindakan kelas sehingga bukti empiris mengenai pengaruh penggunaan *playdough* melalui desain eksperimen masih perlu diperkuat. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penelitian mengenai efektivitas *playdough* pada kelompok usia 3–4 tahun masih relevan untuk dilakukan (Kholipah et al., 2025).

Berdasarkan uraian tersebut, kebaruan penelitian ini terletak pada pengujian pengaruh penggunaan media *playdough* terhadap kreativitas anak usia 3–4 tahun melalui pendekatan kuantitatif dengan desain *quasi-experimental*. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan bukti empiris mengenai efektivitas penggunaan media manipulatif sederhana dalam mengembangkan kreativitas pada kelompok usia yang masih jarang diteliti. Hasil penelitian juga diharapkan menjadi alternatif bagi guru PAUD dalam memilih media pembelajaran yang ekonomis, mudah diterapkan, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Dengan demikian, tujuan penelitian ini adalah menganalisis pengaruh penggunaan media *playdough* terhadap kreativitas anak usia 3–4 tahun.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi-experimental* dan rancangan Nonequivalent Control Group Design untuk menganalisis pengaruh penggunaan media *playdough* terhadap kreativitas anak usia 3–4 tahun. Penelitian dilaksanakan di salah satu Kelompok Bermain (Kober) di Kabupaten Purwakarta pada semester genap tahun ajaran 2025/2026, yaitu selama April hingga Mei 2026. Seluruh populasi yang berjumlah 24 anak dijadikan sampel menggunakan teknik total sampling, kemudian dibagi ke dalam dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang memperoleh pembelajaran menggunakan media *playdough* dan kelompok kontrol yang mengikuti pembelajaran konvensional. Pengukuran kemampuan kreativitas dilakukan sebelum dan sesudah perlakuan melalui kegiatan pretest dan posttest pada kedua kelompok sehingga perubahan yang terjadi setelah intervensi dapat dibandingkan secara objektif. Penelitian ini telah memperoleh persetujuan etik dari pihak lembaga yang berwenang serta mendapatkan informed consent dari orang tua atau wali peserta didik sebagai bentuk persetujuan partisipasi anak dalam penelitian.

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan media *playdough*, sedangkan variabel terikatnya adalah kreativitas anak usia 3–4 tahun. Perlakuan diberikan melalui aktivitas bermain yang memungkinkan anak meremas, menggulung, membentuk, dan memodifikasi adonan sesuai dengan ide serta imajinasi masing-masing. Kreativitas anak diukur menggunakan lembar observasi yang disusun berdasarkan indikator kreativitas menurut Utami Munandar, yaitu fluency, flexibility, originality, dan elaboration, dengan skala penilaian empat tingkat mulai dari Belum Berkembang hingga Berkembang Sangat Baik. Sebelum digunakan, instrumen telah melalui uji validitas menggunakan korelasi Product Moment Pearson dan uji reliabilitas menggunakan koefisien Cronbach's Alpha, dengan hasil menunjukkan seluruh butir



instrumen valid dan memiliki reliabilitas yang tinggi sehingga layak digunakan dalam pengumpulan data.

Pelaksanaan penelitian diawali dengan penyusunan perangkat pembelajaran dan pengujian instrumen, kemudian dilanjutkan dengan pelaksanaan pretest, pemberian perlakuan berupa kegiatan bermain playdough selama enam kali pertemuan pada kelompok eksperimen, serta pelaksanaan posttest pada kedua kelompok. Selama proses pembelajaran, dokumentasi berupa foto hasil karya anak digunakan sebagai data pendukung untuk memperkuat hasil observasi. Data yang terkumpul dianalisis secara bertahap menggunakan statistik deskriptif, perhitungan N-Gain Score, uji normalitas Shapiro–Wilk, uji homogenitas Levene's Test, dan uji hipotesis menggunakan Mann–Whitney U sesuai dengan karakteristik distribusi data. Seluruh analisis data dilakukan menggunakan software IBM SPSS Statistics versi 25 untuk memastikan ketepatan perhitungan dan pengolahan data statistik. Rangkaian analisis tersebut digunakan untuk menentukan perbedaan peningkatan kreativitas antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah perlakuan diberikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan hasil pengolahan data, terjadi perubahan skor kreativitas pada kedua kelompok penelitian setelah pelaksanaan pembelajaran. Pengukuran dilakukan melalui kegiatan *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui perubahan kemampuan kreativitas anak sebelum dan sesudah perlakuan. Ringkasan hasil pengukuran pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol disajikan pada Tabel 1. Data tersebut menunjukkan adanya perbedaan rerata skor antara kedua kelompok setelah proses pembelajaran selesai dilaksanakan.

Tabel 1. Rata-rata Skor *Pretest* dan *Posttest* Kreativitas Anak

Kelompok	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	Selisih
Eksperimen	13,67	21,17	7,50
Kontrol	13,83	13,92	0,09

Berdasarkan hasil Tabel 1 yang ditampilkan, terlihat bahwa terjadi perbedaan perkembangan kreativitas antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah perlakuan diberikan. Kelompok yang mendapatkan pembelajaran berbasis media playdough menunjukkan peningkatan yang lebih optimal dibandingkan kelompok yang tidak mendapatkan perlakuan serupa. Sementara itu, kelompok kontrol hanya mengalami perubahan yang relatif kecil. Temuan ini mengindikasikan bahwa intervensi pembelajaran memberikan pengaruh yang berbeda terhadap perkembangan kreativitas anak.

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, data penelitian terlebih dahulu diuji menggunakan uji prasyarat untuk menentukan jenis analisis statistik yang sesuai. Uji ini meliputi pemeriksaan normalitas dan homogenitas data dari kedua kelompok penelitian. Hasil uji prasyarat menunjukkan bahwa tidak semua data memenuhi asumsi statistik parametrik. Oleh karena itu, analisis dilanjutkan menggunakan uji statistik nonparametrik Mann–Whitney U yang hasilnya dirangkum pada Tabel 2.

Tabel 2. Ringkasan Hasil Analisis Statistik

Parameter	Hasil
Nilai <i>Mann-Whitney U</i>	7,000
Nilai <i>Z</i>	-3,778
<i>Asymp. Sig. (2-tailed)</i>	0,000
<i>Mean Rank</i> Kelompok Eksperimen	17,92
<i>Mean Rank</i> Kelompok Kontrol	7,08
Rata-rata <i>N-Gain</i> Kelompok Eksperimen	42,72% (kategori sedang)
Rata-rata <i>N-Gain</i> Kelompok Kontrol	Rendah

Hasil analisis Tabel 2 menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah perlakuan diberikan. Nilai signifikansi yang diperoleh mengindikasikan bahwa perbedaan tersebut tidak terjadi secara kebetulan, melainkan dipengaruhi oleh perlakuan yang diberikan dalam penelitian. Selain itu, nilai mean rank dan *N-Gain* memperkuat temuan bahwa kelompok eksperimen mengalami peningkatan yang lebih baik dibandingkan kelompok kontrol. Dengan demikian, penggunaan media *playdough* dapat dikatakan efektif dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *playdough* memberikan perbedaan capaian kreativitas yang lebih baik dibandingkan pembelajaran konvensional pada anak usia 3–4 tahun. Peningkatan tersebut tampak dari hasil pengukuran sebelum dan sesudah perlakuan yang menunjukkan perubahan skor lebih tinggi pada kelompok eksperimen dibandingkan kelompok kontrol. Selain itu, hasil analisis *N-Gain* berada pada kategori sedang yang mengindikasikan adanya peningkatan kemampuan kreativitas setelah anak memperoleh pengalaman belajar menggunakan media *playdough*. Temuan ini menunjukkan bahwa aktivitas bermain yang memberikan kesempatan bereksplorasi secara langsung mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih mendukung perkembangan kreativitas anak usia dini.

Temuan tersebut dapat dijelaskan melalui teori perkembangan kognitif Jean Piaget yang menyatakan bahwa anak usia 3–4 tahun berada pada tahap *preoperational*, yaitu fase ketika kemampuan berpikir simbolik berkembang secara pesat melalui aktivitas bermain. Media *playdough* memberikan kesempatan kepada anak untuk mengubah ide abstrak menjadi bentuk konkret melalui aktivitas membentuk, meremas, dan memodifikasi adonan sesuai imajinasi mereka. Proses tersebut memungkinkan anak membangun pengetahuan berdasarkan pengalaman langsung sehingga kreativitas berkembang secara lebih optimal. Kondisi ini menunjukkan bahwa karakteristik media manipulatif sejalan dengan kebutuhan belajar anak pada tahap perkembangan tersebut.

Apabila ditinjau dari perspektif Lev Vygotsky, peningkatan kreativitas tidak hanya dipengaruhi oleh karakteristik media, tetapi juga oleh interaksi sosial yang terjadi selama proses pembelajaran. Guru berperan memberikan *scaffolding* melalui arahan, pertanyaan, dan contoh yang mendorong anak untuk menghasilkan gagasan baru sesuai kemampuan masing-masing. Interaksi antarteman selama kegiatan bermain juga menciptakan kesempatan bagi anak untuk saling mengamati, meniru, serta mengembangkan ide secara kolaboratif dalam *Zone of Proximal Development (ZPD)*. Dengan demikian, penggunaan media *playdough* tidak hanya



melatih kemampuan individu, tetapi juga memperkuat proses belajar melalui pengalaman sosial yang bermakna.

Peningkatan kreativitas yang diperoleh pada penelitian ini juga dapat dijelaskan melalui dimensi kreativitas menurut Joy Paul Guilford yang meliputi *fluency*, *flexibility*, *originality*, dan *elaboration*. Selama proses pembelajaran, anak memperoleh kesempatan menghasilkan berbagai bentuk, memodifikasi objek sesuai ide, menciptakan karya yang berbeda dengan teman sebaya, serta menambahkan detail pada hasil karyanya. Aktivitas tersebut menunjukkan bahwa media *playdough* memberikan ruang yang luas bagi berkembangnya kemampuan berpikir divergen. Oleh karena itu, media ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana bermain, tetapi juga menjadi stimulus bagi berkembangnya berbagai indikator kreativitas secara bersamaan.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Habibi (2024) yang menunjukkan bahwa penggunaan media *playdough* berkontribusi terhadap peningkatan kreativitas anak usia 4–5 tahun. Temuan serupa juga dilaporkan oleh Shih (2025) yang menjelaskan bahwa penerapan *play-based learning* mampu menciptakan lingkungan belajar yang mendorong eksplorasi, imajinasi, dan ekspresi kreatif anak secara lebih optimal. Mohammed et al. (2026) melalui *scoping review* turut menegaskan bahwa pembelajaran berbasis bermain memberikan dampak positif terhadap berbagai aspek perkembangan anak, termasuk kreativitas, keterlibatan belajar, dan kemampuan memecahkan masalah. Konsistensi hasil tersebut menunjukkan bahwa aktivitas bermain yang memberi kebebasan bereksplorasi merupakan strategi yang efektif dalam mendukung perkembangan kreativitas anak usia dini.

Temuan penelitian ini juga didukung oleh berbagai penelitian mengenai penggunaan media manipulatif dalam pembelajaran anak usia dini. Byrne et al. (2023) menyimpulkan bahwa penggunaan *physical manipulatives* mampu meningkatkan kualitas belajar anak melalui pengalaman langsung yang melibatkan aktivitas sensorik dan motorik. Hasil tersebut sejalan dengan penelitian Irgiyanti (2024) mengenai media *slime*, Fitri et al. (2025) tentang media mozaik tiga dimensi, serta Amrina dan Maharani (2026) mengenai kerajinan manik-manik yang sama-sama menunjukkan adanya perkembangan motorik halus sekaligus kreativitas anak. Kesamaan temuan tersebut memperlihatkan bahwa media manipulatif memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif dibandingkan pembelajaran yang hanya berpusat pada guru.

Selain media manipulatif, berbagai penelitian mengenai pembelajaran berbasis eksplorasi juga memperkuat hasil penelitian ini. Limbong et al. (2024) menjelaskan bahwa strategi belajar sambil bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk membangun pengalaman belajar secara menyenangkan sehingga kreativitas berkembang secara lebih alami. Penelitian Kalfina et al. (2026) mengenai pemanfaatan *loose parts* berbasis lingkungan lahan basah serta penelitian Suci (2026) tentang eksplorasi material dalam pembelajaran seni rupa menunjukkan bahwa kebebasan memilih, mencoba, dan mengombinasikan berbagai bahan menjadi faktor penting dalam mengembangkan kreativitas konstruktif anak. Hasil yang serupa juga dilaporkan oleh Olivya et al. (2026) melalui kegiatan kolase yang memberikan ruang bagi anak untuk menuangkan gagasan secara mandiri dalam menghasilkan karya.

Penelitian ini memberikan kontribusi empiris dengan menunjukkan bahwa penggunaan media *playdough* efektif diterapkan pada kelompok usia 3–4 tahun yang masih relatif jarang menjadi fokus penelitian eksperimen. Sebagian besar penelitian sebelumnya lebih banyak dilakukan pada anak usia 4–6 tahun atau mengkaji media manipulatif secara umum, sedangkan penelitian ini secara khusus mengevaluasi efektivitas *playdough* melalui desain *quasi-experimental* dengan kelompok kontrol. Temuan tersebut memperluas bukti ilmiah bahwa stimulasi kreativitas melalui media manipulatif dapat dimulai sejak usia yang lebih dini apabila



disesuaikan dengan karakteristik perkembangan anak. Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan bagi pendidik PAUD dalam memilih media pembelajaran yang sederhana, ekonomis, dan mampu mendukung pengembangan kreativitas anak secara optimal.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa penggunaan media playdough berpengaruh positif terhadap kreativitas anak usia 3–4 tahun. Penggunaan media tersebut memberikan pengalaman belajar yang memungkinkan anak untuk bereksplorasi, berimajinasi, serta mengekspresikan gagasan secara lebih bebas melalui aktivitas bermain yang bermakna. Karakteristik media yang bersifat manipulatif dan *open-ended* mendorong anak untuk membangun kreativitas melalui proses mencoba, memodifikasi, dan menciptakan berbagai bentuk sesuai ide yang dimiliki. Temuan ini menunjukkan bahwa stimulasi kreativitas pada anak usia dini akan berkembang lebih optimal apabila pembelajaran dirancang secara aktif, memberi ruang eksplorasi, serta sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Selain itu, penelitian ini memperluas bukti empiris mengenai efektivitas media *playdough* pada kelompok usia 3–4 tahun melalui pendekatan *quasi-experimental*, sehingga memberikan kontribusi terhadap pengembangan kajian pembelajaran kreatif pada pendidikan anak usia dini.

Secara praktis, hasil penelitian ini dapat menjadi alternatif bagi guru, satuan PAUD, maupun orang tua dalam memilih media pembelajaran yang sederhana, ekonomis, dan mampu mendukung pengembangan kreativitas anak melalui kegiatan bermain yang menyenangkan. Pemanfaatan *home-made playdough* secara berkelanjutan dapat dipertimbangkan sebagai bagian dari pembelajaran yang berpusat pada anak karena memberikan kesempatan bagi setiap anak untuk mengembangkan ide secara mandiri sesuai potensinya. Penelitian selanjutnya disarankan melibatkan jumlah sampel yang lebih luas, berbagai karakteristik lembaga PAUD, serta durasi intervensi yang lebih panjang agar diperoleh gambaran efektivitas yang lebih komprehensif. Selain itu, penelitian mendatang dapat membandingkan penggunaan *playdough* dengan media manipulatif lainnya atau mengombinasikannya dengan pendekatan pembelajaran berbasis bermain untuk memperkaya bukti empiris mengenai strategi yang paling efektif dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Agriana, B. M., & Hujjatusnaini, N. (2022). Pendampingan permainan *playdough* dari tepung untuk meningkatkan kreativitas anak sekolah dasar di Kelurahan Habaring Hurung. *ABDIMAS MANDIRI: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 2(1), 60–66. <https://ejournal.politeknikmbp.ac.id/index.php/abdimaspkm/article/view/108>
- Aksoy, M., & Aksoy, A. B. (2023). An investigation on the effects of block play on the creativity of children. *Early Child Development and Care*, 193(1), 139–158. <https://doi.org/10.1080/03004430.2022.2071266>
- Amalia, D., & Maulida, L. (2023). *Open ended play* melalui media *loose part* dalam perspektif pendidikan anak usia dini abad 21. *Lentera Anak*, 4(1). <https://ejournal.unisnu.ac.id/jla/article/view/7209>
- Amrina, D., & Maharani, I. P. (2026). Optimalisasi motorik halus dan kreativitas anak melalui kerajinan manik-manik. *IJTIMA': Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1). <https://doi.org/10.25299/ijtima.2026.27319>
- Byrne, E. M., Jensen, H., Thomsen, B. S., & Ramchandani, P. G. (2023). Educational interventions involving physical manipulatives for improving children's learning and



- development: A scoping review. *Review of Education*, 11(2), e3400. <https://doi.org/10.1002/rev3.3400>
- Fitri, D., Suardi, L. P. S., Jannah, R., & Munawar, B. (2025). Implementasi media edukatif mozaik 3 dimensi untuk mengembangkan aspek sensorimotor anak PAUD di TK/RA Pandeglang. *Childhood Educational Journal (CEJO)*, 1(2), 39–43. <https://e-journal.padaud.id/index.php/sm/article/view/19>
- Gea, A., & Zega, R. F. W. (2025). Metode pembelajaran kreatif dalam pendidikan anak usia dini. *Khirani: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 209–219. <https://doi.org/10.47861/khirani.v3i1.1622>
- Habibi, M. M. (2024). Pengaruh penggunaan media *playdough* terhadap perkembangan kreativitas anak usia 4–5 tahun di TK Majapahit. *Jurnal Mutiara Pendidikan*, 4(3), 135–139. <https://doi.org/10.29303/jmp.v4i3.7904>
- Hasmita, S., Yunita, U., & Fransisca, Y. (2025). Penggunaan media *loose part* dalam meningkatkan motorik halus dan kreativitas pada anak usia dini. *DZURRIYAT: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 3(1), 40–48. <https://doi.org/10.61104/dz.v3i1.885>
- Irgiyanti, P. (2024). *Penerapan media manipulatif slime dalam mengembangkan kemampuan motorik halus pada anak usia dini di PMB Rahayu Lampung Selatan* (Doctoral dissertation, Poltekkes Kemenkes Tanjungkarang). <https://repository.poltekkes-tjk.ac.id/id/eprint/6437/>
- Kalfina, C., Putri, N. F., Badriyah, N. L., Zakrina, A., Nurvela, C. E., & Andani, F. (2026). Eksplorasi media pembelajaran *loose parts* berbasis lingkungan lahan basah untuk menstimulasi kreativitas konstruktif anak. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(2), 166–175. <https://doi.org/10.23969/jp.v11i02.55083>
- Kholipah, S., Wijaya, P. R. W., & Triana, R. S. (2025). Implementasi kegiatan *storytelling based cutting* untuk stimulasi motorik halus anak usia 3–4 tahun. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(1), 13–30. <https://journal.unilak.ac.id/index.php/paud-lectura/article/view/27324>
- Limbong, C. Y., Pardede, S. R., Padang, D., & Rehenda, E. (2024). Bermain sambil belajar: Strategi pembelajaran kreatif di pendidikan anak usia dini ramah anak. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 521–530. <https://doi.org/10.19105/kiddo.v1i1.12740>
- Mauludiyah, M., Darissilmi, I., Prawansa, I. I., Pangestuti, W., Maulidia, F. A., Kulsum, U., & Wahidah, R. (2022). Media pembelajaran kain perca untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini. *Islamic EduKids: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 38–54. <https://doi.org/10.20414/iek.v4i1.4390>
- Mohammed, A. H., Nigussie, B., Schellens, T., & Rotsaert, T. (2026). *Play-based learning in early childhood education: A scoping review*. *Early Childhood Education Journal*, 54(5), 3929–3975. <https://doi.org/10.1007/s10643-026-02127-6>
- Monoarfa, A., Daaliwa, A., Pakaya, C., Dade, T., Mannasai, A. F., & Umar, S. Y. (2025). Efektivitas penggunaan media manipulatif *clothespin* dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia dini 4–5 tahun. *Khirani: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 155–161. <https://doi.org/10.47861/khirani.v3i1.1569>
- Muryani, S., & Asmawulan, T. (2023). *Playdough media to increase creativity in early childhood*. *Proceeding ISETH (International Summit on Science, Technology, and Humanity)*, 928–934. <https://doi.org/10.23917/iseth.4052>
- Olivya, E., Aditia, D. L., Kartika, W., Pratiwi, B. I., Sari, T. P., & Fauziah, N. (2026). Pengembangan metode bermain kolase untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini TK Dharma Wanita. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 11(2), 1256–1262. <https://doi.org/10.29303/jipp.v11i2.4835>



- Shih, Y. H. (2025). Early childhood creativity education: Theoretical foundations and *play-based* practical strategies for educational renewal. *International Journal of Latest Research in Humanities and Social Science*, 8(6), 245–247. <https://doi.org/10.47191/rajar/v11i8.03>
- Suci, H. (2026). Pembelajaran seni rupa berbasis eksplorasi material untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini. *Paradigma: Jurnal Filsafat, Sains, Teknologi, dan Sosial Budaya*, 32(1), 144–150. <https://doi.org/10.33503/paradigma.v32i1.2945>
- Telaumbanua, K., & Bu'ulolo, B. (2024). Manfaat seni rupa dalam merangsang kreativitas anak usia dini. *Khirani: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 123–135. <https://doi.org/10.47861/khirani.v2i1.920>
- Yuliani, A., & Kristiana, D. (2024). Penerapan media *loose parts* untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 11–23. <https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v7i2.18362>