

PERMAINAN PLAYDOUGH DARI TANAH LIAT UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA KELAS IV SDN CIPARAY

Irwan Setiawan¹, Agus Ahmadi Wakih², Winarti Dwi Febrianti²,
^{1,2,3}PGSD FKIP Universitas Perjuangan Tasikmalaya
¹irwanst335@gmail.com, ²aweagus67@gmail.com, ³winartidwi@unper.ac.id ,

ABSTRACT

Creativity refers to a person's mental process that gives birth to new ideas or new physical forms, or a combination of the two, which then become an important part of that individual. In this research, the Classroom Action Research (PTK) method was used. According to Arikunto et al (2019), there was an increase in creativity in class IV students at SDN Ciparay in making playdough from clay. This can be seen from the increase in the average student score from 77.41 in the first cycle to 84.69 in the second cycle, which were in the good and very good categories respectively. In addition, learning results showed an increase from 72.41% learning completeness in the first cycle to 89.66% in the second cycle, with 26 out of 29 students achieving completeness. The conclusion of this research is that the use of clay, together with verbal and audiovisual stimulus support, can effectively increase the creativity of students in class IV SDN 4 Ciparay in making playdough.

Keywords: Games, Playdough, Creativity

ABSTRAK

Kreativitas mengacu pada proses mental seseorang yang melahirkan ide baru atau bentuk fisik baru, atau kombinasi dari keduanya, yang kemudian menjadi bagian penting dari individu tersebut. Dalam penelitian ini, digunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Arikunto dkk (2019), terdapat peningkatan kreativitas pada peserta didik kelas IV SDN Ciparay dalam membuat playdough dari tanah liat. Hal ini terlihat dari peningkatan rata-rata nilai siswa dari 77,41 pada siklus pertama ke 84,69 pada siklus kedua, yang masing-masing berkategori baik dan sangat baik. Selain itu, hasil pembelajaran menunjukkan peningkatan dari 72,41% ketuntasan belajar pada siklus pertama menjadi 89,66% pada siklus kedua, dengan 26 dari 29 peserta didik mencapai ketuntasan. Kesimpulan dari penelitian ini adalah penggunaan tanah liat, bersama dengan dukungan stimulus verbal dan audiovisual, secara efektif dapat meningkatkan kreativitas peserta didik di kelas IV SDN 4 Ciparay dalam membuat playdough.

Kata Kunci: Permainan, Playdough, Kreativitas

A. Pendahuluan

Satu pendekatan yang dianggap efektif untuk memperkuat kreativitas siswa adalah melalui penggunaan permainan playdough berbahan dasar tanah liat. Permainan ini

menyediakan pengalaman sensorik yang mendalam dan mendukung kreativitas karena melibatkan sentuhan, visualisasi, dan daya imajinasi. Namun, pemanfaatan permainan playdough sebagai bagian

dari kurikulum sekolah dasar masih belum luas, khususnya dalam Kurikulum Merdeka yang fokus pada pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk melakukan eksplorasi dan penemuan secara bebas. Bermain menjadi sebuah aktivitas esensial bagi siswa, tidak hanya sebagai sarana hiburan tetapi juga sebagai medium untuk mengekspresikan emosi secara positif, menciptakan kesenangan, dan memfasilitasi ekspresi diri.

Penelitian yang dilakukan oleh Lidya dan koleganya pada tahun 2023 menemukan bahwa penggunaan alat peraga playdough terbukti valid, dengan observasi aktivitas siswa menunjukkan tingkat ketuntasan klasikal di atas 70% untuk kedua skala kecil dan besar. Sementara itu, penelitian oleh Agriana pada tahun 2022 juga menyoroti hasil positif dari permainan dan pembuatan playdough dari tepung dalam meningkatkan kreativitas siswa kelas I SD negeri 1 Habaring Hurung, yang ditandai dengan peningkatan keterampilan dan partisipasi aktif siswa.

Berdasarkan hasil-hasil ini, permainan playdough terbukti sebagai metode pembelajaran yang sangat efektif. Oleh karena itu,

penelitian ini bertujuan untuk merencanakan pembuatan playdough dari tanah liat sebagai alat pembelajaran di SDN Ciparay kelas IV dalam konteks Kurikulum Merdeka. Tujuannya adalah untuk menilai bagaimana playdough bisa merangsang kreativitas siswa dan memantau peningkatan kreativitas selama penggunaannya. Hasil dari penelitian ini diharapkan memberikan wawasan tentang integrasi playdough dalam kurikulum untuk mendukung perkembangan kreativitas siswa, serta menjadi panduan bagi pendidik dan orang tua dalam menciptakan lingkungan belajar yang kondusif sesuai dengan prinsip Kurikulum Merdeka.

B. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, metode yang diaplikasikan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Arikunto dan rekan-rekan (2019:1) mendefinisikan PTK sebagai metode penelitian yang bertujuan untuk menelusuri dan menggambarkan hubungan sebab-akibat dari suatu intervensi serta mengamati seluruh proses yang terjadi selama intervensi tersebut berlangsung. Metode ini meliputi keseluruhan langkah dari awal hingga

akhir intervensi, termasuk dampak yang ditimbulkannya.

Model PTK yang digunakan dalam penelitian ini adalah model yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart, yang terdiri dari empat komponen tindakan, yaitu:

1. Perencanaan (Planning):

Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun dan menyiapkan semua materi yang diperlukan, termasuk Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), lembar observasi, dan soal tes untuk mengevaluasi hasil belajar.

2. Tindakan (Acting):

Tahap tindakan merupakan pelaksanaan praktik pembelajaran sesuai dengan rencana yang telah disusun. Ini adalah fase di mana intervensi atau kegiatan pembelajaran diimplementasikan secara nyata.

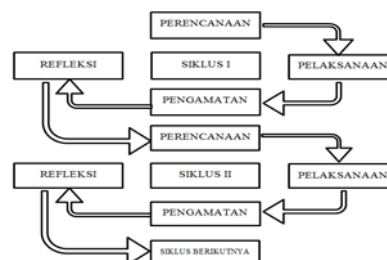
3. Pengamatan (Observing):

Selama tahap tindakan, pengamatan dilakukan secara bersamaan. Data yang dikumpulkan selama fase ini mencakup informasi mengenai proses pelaksanaan dan efeknya terhadap aktivitas serta hasil belajar peserta didik.

4. Refleksi (Reflecting):

Tahap refleksi bertujuan untuk mengevaluasi dan mengkaji tindakan

yang telah dilakukan. Berdasarkan data yang terkumpul, evaluasi ini membantu dalam menyempurnakan atau mengadjust rencana untuk siklus tindakan berikutnya, memastikan peningkatan dan efektivitas intervensi pembelajaran.



Gambar 1

Alur PTK model Kemmis dan
Mc Taggart

Sumber : Sani dan Sudiran
(2016:16)

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini, dilakukan di SDN Ciparay, memakai metode penelitian tindakan kelas dan terdiri dari dua siklus, dengan setiap siklus melibatkan satu pertemuan selama 70 menit. Fokus penelitian ini adalah siswa kelas IV, yang berjumlah 29 dan memiliki kemampuan yang beragam. Penelitian ini mengumpulkan data melalui tes kuantitatif dalam pembuatan playdough dan data kualitatif yang meliputi observasi guru, observasi siswa, serta wawancara dengan dua

siswa yang dipilih berdasarkan tingkat kreativitas tinggi dan rendah mereka. Selain itu, semua siswa menjalani tes berisi 10 soal pilihan ganda tentang playdough dan tes praktik membuat playdough berdasarkan imajinasi mereka untuk menilai kreativitas mereka.

a) Data Hasil Observasi Aktivitas Guru

Kinerja guru dalam pelaksanaan pembelajaran membuat playdough berbentuk mug dinilai melalui Alat Penilaian Kemampuan Guru (APKG), yang diawasi langsung oleh wali kelas IV SDN Ciparay (detailnya terdapat pada halaman 81). Hasil pengamatan terhadap aktivitas guru terangkum dalam tabel berikut:

Tabel 1 Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I dan Siklus II

Kategori	Skor	Skor yang di Peroleh	Total Skor Siklus I	Skor yang di Peroleh	Total Skor Siklus II
Sangat Baik	4	18	72	22	88
Baik	3	6	18	3	6
Cukup	2	-	-		
Kurang	1	-	-		
Jumlah			90		94
Nilai Rata-rata			3,75		3,92
Presentase Aktivitas Guru			93,75%		97,92%
Kategori			Sangat Baik		Sangat Baik

Berdasarkan tabel 1 diatas hasil observasi aktivitas guru di penelitian tindakan daur I diperoleh sebesar 18

poin memperoleh skor 4 dengan kategori sangat baik. Selain itu sebesar 6 poin memperoleh skor 3 dengan kategori baik. sesuai data tersebut, diperoleh presentase aktivitas pengajar sebesar 93,75 dengan kategori sangat baik. Sedangkan Hasil observasi aktivitas guru pada penelitian tindakan siklus II ditunjukkan dalam tabel 4.5. Sebanyak 22 poin memperoleh skor 4 dengan kategori sangat baik, dan 2 poin memperoleh skor 3 dengan kategori sangat baik. Berdasarkan data ini, presentase aktivitas guru adalah 97,92 dengan kategori sangat baik.

b) Data Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Observasi kegiatan siswa dilakukan di waktu proses pembelajaran berlangsung. Observer mengamati dan memvalidasi aspek-aspek kegiatan belajar peserta didik dengan baik (Terlampir pada halaman 80). Data aktivitas belajar siswa daur I bisa dipandang di tabel ini dia:

Tabel 2 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I dan Siklus II

Kategori	Skor	Skor yang di Peroleh siklus I	Total Skor siklus I	Skor yang di Peroleh siklus II	Total Skor siklus II
Sangat Baik	4	7	28	14	56
Baik	3	7	21	6	18
Cukup	2	6	12		
Kurang	1				
Jumlah			61		74
Nilai Rata-rata			3,05		3,7
Presentase Aktivitas Siswa			76,25%		92,5%
Kategori			Baik		Sangat Baik

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa sebanyak 7 poin memperoleh skor 4 dengan kategori sangat baik, 7 poin memperoleh skor tiga menggunakan kategori baik dan 6 poin memperoleh skor dua menggunakan kategori cukup. berdasarkan data tadi maka persentase aktivitas siswa sebanyak 76, 25% menggunakan kategori baik. Sedangkan Sebanyak 14 poin menerima skor 4 untuk kategori sangat baik, dan 6 poin menerima skor 3. Berdasarkan data tersebut, persentase aktivitas siswa sebesar 92,5% berada dalam kategori sangat baik.

c) Deskripsi Peningkatan Kreativitas Siswa

Pada penelitian ini, Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) pada mata pelajaran Seni Budaya artinya

75. dapat diartikan bahwa jika siswa yg memiliki nilai 75 akan dinyatakan belum tuntas sedangkan jika nilai siswa >75 akan dinyatakan tuntas.

Tabel 3 Rekapitulasi Peningkatan Kreativitas Siswa Siklus I dan Siklus II

Hasil Penelitian	Siklus I			Siklus II		
	Nilai	Indikator	Keterangan	Nilai	Indikator	Keterangan
Rata-rata	77,41	75	Tercapai	84,69	75	Tercapai
Presentase ketuntasan belajar	72,41 %	75%	Belum Tercapai	89,66 %	75%	Tercapai
Presentase aktivitas siswa	76,25 %	75%	Tercapai	92,5%	75%	Tercapai
Presentase aktivitas guru	93,75 %	75%	Tercapai	97,92 %	75%	Tercapai

Dapat diketahui bahwa yang akan terjadi tes praktikum menghasilkan playdough dari tanah liat dan dibentuk sinkron imajinasinya, sebanyak 21 peserta didik dari 29 siswa yang mendapatkan nilai 75 sedangkan 8 peserta didik lainnya belum mencapai nilai 75. Selain itu, diperoleh pula nilai rata-rata pada tes praktikum siklus I sebesar 77,41 menggunakan kategori baik serta persentase ketuntasan belajar sebesar 72,41% dengan kategori baik dibawah ini akan disajikan tabel dan diagram tentang rekapitulasi peningkatan kreativitas peserta didik di daur I siswa kelas IV di SDN Ciparay. Sedangkan Hasil tes

praktikum membuat playdough dari tanah liat di siklus II dapat membentuknya sesuai keinginan sebanyak 26 siswa dari 29 siswa menerima nilai 75, sementara 3 siswa lainnya belum menerima nilai tersebut, seperti yang ditunjukkan dalam tabel 3 di atas. Selain itu, siswa kelas IV di SDN Ciparay menunjukkan peningkatan kreativitas pada siklus II. Nilai rata-rata pada tes praktikum siklus II sebesar 84,69% dengan kategori baik dan persentase ketuntasan belajar sebesar 89,66% dengan kategori baik. Tabel dan diagram di bawah ini menunjukkan hasilnya.

d)	Deskripsi	Hasil
Wawancara		

Hasil wawancara dengan siswa dalam siklus I dilakukan guna memperoleh data tambahan penelitian. berdasarkan akibat wawancara menggunakan peserta didik, peneliti memperoleh informasi menjadi berikut:

a. peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memilih inspirasi atau tema pada ketika menghasilkan playdough menggunakan banyak sekali bentuk sinkron dengan imajinasinya.

b. siswa merasa terbantu dengan banyak sekali bentuk sesuai dengan imajinasinya pada pembuatan playdough

Wawancara dengan siswa dalam siklus II dilakukan untuk mendapatkan informasi tambahan tentang penelitian Dari temuan wawancara tersebut, peneliti menemukan informasi berikut:

a. Setelah video pembelajaran tentang langkah-langkah membuat playdough dari tanah liat ditampilkan dan ditunjukkan contoh playdough yang lebih berbeda, peserta didik lebih mudah menentukan ide-ide mereka tentang membuat playdough dari tanah liat.

b. Setelah video pembelajaran tentang langkah-langkah membuat playdough dari tanah liat ditampilkan, peserta didik lebih mudah membuat playdough dengan menggunakan tanah liat.

e) Refleksi

Sesuai yang akan terjadi penelitian siklus I, bisa ditarik konklusi bahwa, upaya peningkatan kreativitas siswa pada membentuk playdough dari tanah liat berbentuk mug membagikan adanya peningkatan dibandingkan dengan akibat tespra tindakan yang hanya menerima nilai rata-homogen

sebesar meningkat menjadi dengan kategori baik. Secara umum proses pembelajaran pada daur I berjalan dengan baik namun belum optimal sebab ada beberapa kekurangan sehingga diharapkan adanya tindak lanjut buat memperbaiki kekurangan tadi. Berikut beberapa kendala yg ada pada siklus I artinya menjadi berikut:

a. Sebesar 4 orang siswa belum bisa memilih ilham dalam membentuk playdough dari tanah liat. Terlihat dari kurangnya kualitas playdough dengan memanfaatkan tanah liat, keaslian membuat playdough dari tanah liat, keelaborasi menghasilkan playdough dari tanah liat serta kurangnya pemanfaatan unsur-unsur seni budaya.

b. Sebanyak 3 orang siswa masih belum mampu terbiasa menggunakan membentuk playdough asal tanah liat. Terlihat asal akibat playdough yang belum maksimal mirip penggunaan rona di playdough, belum bisa menggunakan teknik mewarnai playdough.

c. Ada 8 orang siswa yang mempunyai nilai di bawah KKM 75.

d. Siswa sudah optimal dalam menggunakan stimulus secara ekspresi tetapi atas bantuan media pembelajaran PPT belum optimal.

sang karena itu diharapkan penggunaan stimulus lain yg dapat menaikkan kreativitas siswa.

Berdasarkan kendala tersebut peneliti berkesimpulan untuk melakukan perbaikan dengan dilakukannya siklus II. Adapun langkah perbaikan yang akan dilakukan adalah master menambah improvement awalnya hanya secara verbal kini ditambahkan boost general media dengan menampilkan video pembelajaran mengenai langkah pembuatan playdough dari tanah liat, menampilkan video pembuatan playdough dalam upaya meningkatkan kreativitas siswa. (Khasanah, 2022)

Berdasarkan hasil penelitian siklus II, dapat dikatakan bahwa upaya untuk meningkatkan kreativitas peserta didik dalam membuat playdough dari tanah liat dengan berbagai bentuk yang dapat disesuaikan dengan ide-ide mereka telah menunjukkan peningkatan. Meskipun playdough tanah liat berfungsi dengan baik, kreativitas siswa meningkat setelah digunakan stimulus audio visual, seperti video pembelajaran dan contoh berbagai bentuk playdough.

Hasil ini dapat dibandingkan dengan hasil tes praktikum siklus I, di

mana haya memperoleh nilai rata-rata 77,41 dengan kategori baik dan meningkat menjadi 84,69 dengan kategori sangat baik. Tindakan yang dilakukan untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam membuat playdough dari tanah liat dengan berbagai bentuk sesuai dengan imajinasinya telah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan sebesar 89,66% dengan kategori sangat baik.

f)Rekapitulasi Hasil Penelitian

Setelah dilakukan tindakan siklus I dan siklus II dapat dijelaskan dalam tabel dan diagram berikut ini:

Tabel 4 Rekapitulasi Hasil Penelitian Siklus I dan Siklus II

Keterangan	Hasil Penelitian	
	Siklus I	Siklus II
Rata-rata	77,41	84,69
Persentase ketuntasan belajar	72,41%	89,66%
Presentase aktivitas siswa	76,25%	92,5%
Performasi guru	93,75%	97,92%

Berdasarkan tabel di atas, kita dapat melihat peningkatan kreativitas siswa: rata-rata siklus I 77,41 meningkat menjadi 84,69 pada siklus II, dan presentase ketuntasan belajar pada siklus I 72,41% meningkat menjadi 89,66% pada siklus II. Presentasi aktivitas guru pada siklus I 73,75% meningkat menjadi 92,5%,

dan presentase aktivitas siswa pada siklus I 76,25% meningkat menjadi 89,66% pada siklus II.

Peningkatan kreativitas siswa proses pembelajaran dalam upaya peningkatan kreativitas siswa menggunakan tanah liat dengan pendekatan inspiratif berdasarkan pendapat leasing dalam (Itryah & Kholifah, 2023). menyebutkan bahwa banyak stimulus yang dapat digunakan dalam upaya peningkatan kreativitas siswa seperti secara verbal melalui pengalaman menggunakan bahan dan melalui audio visual stimulus yang dilakukan pada siklus 1 adalah dilakukan secara verbal dibantu dengan penggunaan media pembelajaran Microsoft Power Point untuk mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi adapun hasil tindakan siklus I mendapatkan nilai rata-rata sebesar 77,41 dengan kategori baik ketegasan belajar sebesar 72,41% dengan kata kategori baik jumlah peserta didik yang tuntas pada siklus I sebanyak 21 siswa dan 8 siswa lainnya belum mencapai kriteria kesuksesan belajar seni budaya yang telah ditentukan sehingga diperlukan tidak lanjut untuk mengenai permasalahan tersebut berinisiatif untuk menambah stimulus

yang dikemukakan oleh leasing dalam (Hidayati, dkk; 2023) yaitu stimulus audio visual pada tindak selanjutnya berupa video pembelajaran mengenai langkah-langkah membuat playdough langkah-langkah penggunaan tanah liat dan menampilkan lebih banyak jenis atau bentuk playdough.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kreativitas siswa kelas empat dalam membuat playdough dari tanah liat telah meningkat. Penggunaan tanah liat dalam mata pelajaran seni budaya materi seni rupa di kelas empat sangat cocok karena siswa menunjukkan peningkatan kreativitas saat membuat playdough dari tanah liat dalam berbagai bentuk.

1. Perencanaan penelitian

Dalam perencanaan pembelajaran, beberapa hal harus disiapkan. Ini termasuk RPP, media pembelajaran, lembar observasi guru, lembar observasi siswa, lembar wawancara, dan instrumen penelitian. Menurut Arikunto dalam (Fajrie; 2023) RPP siklus I disusun menggunakan pendekatan inspiratif dengan tiga tahap pembelajaran: kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. RPP siklus II memiliki penjemur penyempurnaan.

2. Pelaksanaan

a. Siklus I

Dalam proses perencanaan, penelitian tindak kelas (PTK) siklus I dilaksanakan pada hari Kamis, 28 Maret 2024. Materi yang diajarkan diberikan selama dua kali 35 menit. RPP yang dirancang selama proses perencanaan digunakan. Pada siklus pertama penelitian, peneliti membuat tes praktikum membuat playdough dengan tanah liat. Kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup termasuk dalam pendekatan inspirasi dengan metode pembelajaran bebas ekspresi.

1. Kegiatan pendahuluan

Pada kegiatan pendahuluan, guru membuka pelajaran dengan salam dan mengecek kehadiran siswa. Setelah itu, pelajaran dibuka dengan pembacaan doa oleh salah satu siswa yang tiba lebih awal sebagai penghargaan atas penerapan disiplin. Kemudian, lagu wajib nasional "*One Nation, One Nation*" dinyanyikan untuk meningkatkan kesadaran akan keragaman Indonesia. Mengingat materi yang telah dipelajari sebelumnya adalah tugas berikutnya. Selanjutnya, sebutkan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

2. Kegiatan inti

Dengan menggunakan pendekatan inspiratif, materi tentang seni rupa daerah disampaikan dengan cara yang lebih kreatif. Menurut Soebandi dalam (Anik Pemilu, 2023) salah satu stimulus yang dapat digunakan dalam pendekatan inspiratif adalah secara verbal. Untuk mendukung stimulus ini, media pembelajaran PowerPoint digunakan untuk mempermudah pendidikan dalam menyampaikan materi kepada siswa.(Andin, 2024) Peserta didik dapat melihat slide Power Point secara langsung.

Pendidik melakukan remedial pada 2 orang siswa setelah pembelajaran berakhir hal ini dilakukan sebagai upaya agar siswa bisa mempertinggi kreativitasnya membuat playdough peserta didik kembali melakukan pengamatan terhadap video pembelajaran mengenai langkah-langkah pembuatan playdough pada mengaplikasikan teks pada mengaplikasikan tanah liat pendidik mengamati serta membantu siswa bila mengalami kesulitan pendidik pula mengajak siswa buat membuat playdough di luar ruangan kelas supaya tidak merasa dibatasi oleh

ruangan kelas pada saat membuat playdough.(Tue, dkk; 2021)

Pada luar ruangan khayalan peserta didik terfokus pada sebuah tanaman bunga yg terdapat di lingkungan sekolah meskipun sempat kesulitan sebab tidak mampu menghasilkan playdough mirip bentuk aslinya namun siswa bisa memodifikasi tanaman bunga tadi menjadi bentuk yang lebih imajinatif hingga pada akhirnya siswa bisa menuntaskan playdough menggunakan baik dari tanah liat berdasarkan data akibat penelitian peningkatan kreativitas siswa di atas bisa disimpulkan bahwa menggunakan memanfaatkan tanah liat serta dibantu dengan stimulus yg diberikan secara verbal serta audio visual dalam membentuk playdough berasal tanah liat di kelas IV Sekolah Dasar Negeri Ciparay dengan tepat maka kreativitas peserta didik dapat menaikkan.

"Apakah ada yang ingin memberikan contoh pembuatan playdough dari penggunaan tanah liat?" tanya guru. Siswa secara bergiliran memberikan contoh, dan guru melakukan tes praktikum membuat playdough dengan tanah liat.

Alat dan bahan :

1. Tanah liat	Saat siswa membuat
2. Cat bibit berbagai warna (putih, merah, biru, kuning, hitam)	playdough, guru mengamati mereka dan membantu mereka jika mereka
3. Tusuk sate (digunakan sebagai alat untuk memotong dan membentuk tanah liat)	menghadapi masalah. Setelah playdough selesai, guru dan siswa
4. Kapas (digunakan sebagai alat pengganti kuas)	melakukan review materi pembelajaran seni rupa, dengan
5. Kertas koran (digunakan sebagai alat untuk alas meja)	melakukan wawancara dengan salah satu siswa untuk mendapatkan
6. Air bersih	informasi tambahan tentang kegiatan pembelajaran hari ini.
Langkah-langkah:	3. Kegiatan penutup
a. Meremas Tanah Liat	Pada akhir kegiatan salah satu peserta didik memberikan kesimpulan
b. Bentuklah bundar pada Tanah Liat menggunakan Tangan	mengenai materi yang telah dipelajari selanjutnya pendidik juga melakukan
c. Rol Tanah Liat pada Atas Meja yang sudah Dilapisi Kertas Koran menggunakan memakai Tangan	kegiatan refleksi mengenai pembelajaran yang telah berlangsung
d. Ambil Tanah Liat Bagian dalam, lalu sembari Bentuk Menyerupai Cangkir	pembelajaran ditutup dengan doa yang dipimpin oleh salah satu siswa
e. masukkan potongan Tanah Liat yang kecil sebagai Hiasan	kemudian diakhiri dengan mengucapkan salam.
f. Rapihkan sampai menjadi Cangkir	b. Siklus II
g. Keringkan Cangkir yg telah dirancang dengan Cara Dijemur di Bawah Sinar matahari	Dalam proses perencanaan, penelitian tindak kelas (PTK) siklus II
h. tambahkan Cat pada Cangkir yg sudah kemarau serta Hias Cangkir	dilaksanakan pada hari Sabtu 30 Maret 2024. Materi yang diajarkan diberikan selama dua kali 35 menit. RPP yang dirancang selama proses perencanaan digunakan. Pada siklus II penelitian ini, pendekatan inspirasi dengan metode pembelajaran bebas ekspresi digunakan. Peneliti merancang tes praktikum untuk

membuat playdough dengan tanah liat. Kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup termasuk dalam siklus ini.

1. Kegiatan pendahuluan

Pada kegiatan pendahuluan, guru membuka pelajaran dengan salam dan mengecek kehadiran siswa. Setelah itu, pelajaran dibuka dengan pembacaan doa oleh salah satu siswa yang tiba lebih awal sebagai penghargaan atas penerapan disiplin. Kemudian, lagu wajib nasional "One Nation, One Nation" dinyanyikan untuk meningkatkan kesadaran akan keragaman Indonesia. Mengingat materi yang telah dipelajari sebelumnya adalah tugas berikutnya. Selanjutnya, sebutkan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

2. Kegiatan inti

Salah satu kendala yang ditemukan selama siklus I adalah bahwa siswa terus mengalami kesulitan untuk menemukan konsep atau ide saat membuat playdough. Jadi, ada solusi untuk mengatasi hambatan tersebut. Pendidik, mengambil tindakan untuk menerapkan stimulus tambahan untuk meningkatkan kreativitas. "Apakah ada yang ingin memberikan contoh pembuatan playdough dari penggunaan tanah liat?" tanya guru.

Siswa kemudian memberikan ilustrasi secara bergiliran. Guru melakukan praktikum pembuatan playdough dengan tanah liat sebagai ujian evaluasi.

Alat dan bahan :

1. Tanah liat
2. Cat bibit berbagai warna (putih, merah, biru, kuning, hitam)
3. Tusuk sate (digunakan sebagai alat untuk memotong dan membentuk tanah liat)
4. Kapas (digunakan sebagai alat pengganti kuas)
5. Kertas koran (digunakan sebagai alat untuk alas meja)
6. Air bersih

Langkah-langkah:

- a. Meremas Tanah Liat
- b. Bentuklah Lingkaran pada Tanah Liat Menggunakan Tangan
- c. Gulung Tanah Liat di Atas Meja yang Sudah Dilapisi Kertas Koran dengan Menggunakan Tangan
- d. Ambil Tanah Liat Bagian Dalam, Kemudian Sambil Bentuk sesuai keinginan.

e. Tambahkan Potongan Tanah Liat yang Kecil sebagai Hiasan

f. Rapihkan Hingga Menjadi Vas

g. Keringkan Vas yang Sudah Dibuat dengan Cara Dijemur di Bawah Sinar Matahari

h. Tambahkan Cat pada Vas yang Sudah Kering dan Hias Vas

3. Kegiatan penutup

Pada akhir kegiatan salah satu peserta didik memberikan kesimpulan mengenai materi yang telah dipelajari selanjutnya pendidik juga melakukan kegiatan refleksi mengenai pembelajaran yang telah berlangsung pembelajaran ditutup dengan doa yang dipimpin oleh salah satu siswa kemudian diakhiri dengan mengucapkan salam.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada penelitian tindakan kelas atau PTK mengenai upaya peningkatan kreativitas siswa kelas IV dalam membuat playdough dari tanah liat di SDN Ciparay dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Perencanaan pembelajaran dengan menggunakan tanah liat dalam upaya peningkatan kreativitas siswa di kelas IV SDN Ciparay dapat dikategorikan sangat baik penelitian yang dilaksanakan melalui dua siklus yang meliputi penyusunan perangkat pembelajaran membuat soal tes praktikum dan menyusun lembar observasi pendidik dan peserta didik.

2. Penerapan pembelajaran dengan menerapkan tanah liat di kelas IV SDN Ciparay telah terlaksana dengan baik hal ini dibuktikan dengan hasil analisis terhadap aktivitas pendidik dalam membelajarkan materi seni budaya pada siklus I memperoleh presentase sebesar 93,75% dengan kategori sangat baik meningkat pada siklus II menjadi 97,92% dengan kategori sangat baik. Hasil analisis terhadap aktivitas peserta didik dalam mengikuti pembelajaran materi seni budaya pada siklus I memperoleh persentase sebesar 76,25% dengan kategori baik meningkat pada siklus II menjadi 92,5% dengan kategori sangat baik hasil peningkatan kreativitas peserta didik.

3. Hasil peningkatan kreativitas peserta didik kelas IV SDN Ciparay dalam membuat playdough dari tanah liat mengalami peningkatan hal ini

terbukti pada rata-rata peserta didik pada tindakan siklus I yang memperoleh 77,41 dengan kategori baik meningkat pada siklus II menjadi 84,69 dengan kategori sangat baik . Hasil presentase ketuntasan belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran siklus I memperoleh skor 72,41% dengan kategori baik dan mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 89,66% dengan kategori sangat baik dan jumlah peserta didik yang tuntas sebanyak 26 orang dari total 29 peserta didik

DAFTAR PUSTAKA

- Agriana, Brenda Mila. (2022). Pendampingan Permainan Playdough Dari Tepung Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Sekolah Dasar Di Kelurahan Habaring Hurung. *Abdimas Mandiri – Jurnal Pengabdian pada Masyarakat*. 2(1), 60-66.
- Andin, C. (2024). Rangsangan Kemahiran Motor Halus dan Kognitif Murid Prasekolah Menggunakan Playdough. *Jurnal Pemikir Pendidikan*, 12(1).
- Anik Pamilu. (2007). *Mengembangkan Kreativitas dan Kecerdasan Anak*. Yogyakarta: Citra Media.
- Dkk, Suharsimi Arikunto. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2002.
- Fajrie, N. (2023). *Pembelajaran Seni Rupa: Karya Seni Tiga Dimensi* dengan Bahan Tanah Liat. Penerbit NEM.
- Haryani, Chica. 2014. *Penerapan Metode Bermain Dengan Media Playdough Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Dan Lambang Bilangan Pada Siswa Usia Dini*. Universitas Bengkulu. Skripsi
- Hidayati, N., Sumiharsono, R., & Triwahyuni, E. (2023). Pengaruh Penggunaan Flash Card Dan Permainan PlayDough Terhadap Pengembangan Karakter Anak Usia Dini (Effects of Using Flash Cards and Playdough Games on Early Childhood Character Development). *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(2), 1563-1572.
- Itryah, I., & Kholifah, R. N. (2023). Keefektifan Permainan Playdough terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Autis di Yayasan Autis Harapan Mandiri. *BANTENESE: JURNAL PENGABDIAN MASYARAKAT*, 5(2), 460-469.
- Khasanah, K. (2022). *Pengaruh Permainan Finger Painting Terhadap Kreativitas Anak Kelompok B2* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).
- Mayesty, D. P., Fatimah, L., Sembiring, A., Setiawan, N., & Marhaeni, N. H. (2023). Pengaruh Adversity Quotient terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa. *Educationist: Journal of Educational and Cultural Studies*, 2(1), 125-131.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan*

Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.
Bandung: Alfabeta.

Sugiono, Y. N., Zainal, O. R., Rosmala, R., & Tampiomas, E. L. (2013). Hakikat Pengembangan Kognitif. Metod. Pengemb. Kogn, 1-35.

Suharsimi, A. (2006). Metodologi Penelitian. Yogyakarta: Bina Aksara, 955-978.

Sulastianto, H. (2006). Seni dan Budaya. Bandung : PT Grafindo Media Pratama.

Susilowati. (2012). Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Cerita Bergambar Pada Anak Didik Kelompok B TK Bhayangkari 68 Mondokan. Universitas Muhammadiyah. Surakarta. Skripsi

Tue, E., Asmah, A., & Haryono, S. E. (2021). Meningkatkan Kemampuan Pengenalan Bentuk Geometri Melalui Bermain Playdough pada Anak Taman Kanak-Kanak. Lucerna: Jurnal Riset Pendidikan Dan Pembelajaran, 1(2), 49-55.

Wantah, M. E., & Fathimah, S. (2020). Permainan Playdoh dalam Peningkatan Kreativitas Siswa. JISIP (Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan), 4(4)

Widiastita, N., & Anhusadar, L. (2020). Bermain Playdough dalam Meningkatkan Kecerdasan Visual-Spasial Melalui Home Visit di Tengah Pandemi Covid-19. Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 1(2), 50-63.