Indo Green Journal
https://idngreen.com/index.php/green

e-ISSN: 3025 – 4574, p-ISSN: 3025 – 2679
Volume 4 Nomor 2 Tahun 2026
Halaman: 1377 – 1382

RESEARCH ARTICLE

Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Membentuk Huruf Vokal Dari Bahan Playdough pada Kelompok B di TK Pantekosta Sifera Tandurusa

Yoanpella Priscilla Umboh[1], Ni Luh Putri[2], Fera Luicia Tampi[3]
Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, FIIP, Universitas Negeri Manado, Indonesia

pricillaumboh@gmail.com[1], niluhputri@unima.ac.id[2], feratampi@unima.ac.id[3]

Kata Kunci: *Kreativitas, Huruf Vokal, Playdough*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini melalui kegiatan membentuk huruf vokal menggunakan bahan playdough pada kelompok B di TK Pantekosta Sifera Tandurusa. Latar belakang peneliti ini didasarkan pada rendahnya tingkat kreativitas dan kemampuan motorik halus anak dalam pembelajaran, khususnya dalam mengenal huruf vokal yang masih dilakukan secara konvesional. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, Dimana setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian ini berjumlah 10 anak. Teknik pengumpulan data dapat dilakukan melalui observasi dan dokumentasi, sedangkan analisis data menggunakan persentase pencapaian perkembangan anak. Hasil penelitian menunjukan bahwa terjadi peningkatan kreativitas anak yang signifikan. Pada siklus I, Tingkat pencapaian anak berada pada kategori cukup dengan persentase 30%, Dimana masih terdapat anak pada kategori belum berkembang dan mulai berkembang. Setelah dilakukan perbaikan pada siklus II, seluruh anak (100%) mencapai kategori berkembang sangat baik (BSB). Hal ini menunjukan bahwa penggunaan media playdough dalam kegiatan membentuk huruf vokal efektif dalam meningkatkan kreativitas dan kemampuan motorik halus anak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kegiatan membentuk huruf vokal menggunakan playdough dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini serta meciptakan pembelajaran yang lebih menarik, aktif, dan menyenangkan.

Key Word: *Creativity, Vowels, Playdough*

Abstract

This study aims to improve the creativity of early childhood through vowel formation activities using playdough in group B at Pentekosta Sifera Tandurusa Kindergarten. The background of this research is based on the low level of creativity and fine motor skills of children in learning, especially in recognizing vowels which are still done conventionally. This study uses the Classroom Action Research (CAR) method which is implemented in two cycles, where each cycle consists of planning, implementation, observation, and reflection stages. The subjects of this study were 10 children. Data collection techniques can be done through observation and documentation, while data analysis uses the percentage of children's developmental achievements. The results of the study showed that there was a significant increase in children's creativity. In cycle I, the level of children's achievement was in the sufficient category with a percentage of 30%, where there were still children in the undeveloped and beginning to develop categories. After improvements were made in cycle II, all children (100%) reached the very well developed category (BSB). This shows that the use of playdough media in vowel formation activities is effective in improving children's creativity and fine motor skills. Thus, it can be concluded that the activity of forming vowels using playdough can increase the creativity of early childhood and create more interesting, active, and enjoyable learning.

Information Production:
© 2026 *by the authors of this article. This work is licensed under an Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA*

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) memiliki peran yang sangat krusial sebagai fondasi dasar dalam membentuk sekaligus membangun kualitas sumber daya manusia di masa depan. Ketentuan ini selaras dengan apa yang telah diamanatkan di dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional, yang menjelaskan bahwa PAUD merupakan sebuah bentuk upaya pembinaan yang secara khusus menyasar anak-anak sejak mereka lahir sampai menginjak usia 6 tahun, di mana prosesnya dilakukan lewat pemberian stimulasi pendidikan demi menyokong pertumbuhan sekaligus perkembangan pada aspek rohani maupun jasmani. Rentang waktu pada usia ini kerap kali diidentifikasi sebagai masa keemasan atau golden age, sebuah fase penting ketika organ otak anak mengalami proses tumbuh kembang yang luar biasa cepat hingga sanggup menyentuh angka 80% dari total kapasitas otak milik orang dewasa.

e-ISSN: 3025 – 4574
p-ISSN: 3025 – 2679

Oleh karena itu, pada periode yang sangat berharga inilah segala macam lini perkembangan anak, yang meliputi kemampuan kognitif, motorik fisik, hubungan sosial-emosional, kecakapan bahasa, hingga kreativitas mereka, wajib dirangsang secara maksimal dan optimal (Tampi, 2025).

Di sisi lain, kreativitas diposisikan sebagai salah satu bentuk kompetensi yang amat krusial dan wajib untuk terus ditumbuhkan sejak anak masih berada dalam usia dini. Pemaknaan terhadap kreativitas itu sendiri sebenarnya tidak boleh dipersempit sebatas pada keahlian anak dalam membuat gambar atau melantunkan lagu saja, melainkan dipandang sebagai sebuah kesanggupan untuk melahirkan ide-ide baru, gagasan segar, ataupun menghasilkan suatu karya unik yang bersifat orisinal, imajinatif, serta mempunyai nilai guna (Putri, 2021). Seorang anak yang memiliki daya kreatif tinggi umumnya ditandai dengan pola pikir yang luwes atau fleksibel, sanggup menemukan beragam alternatif jalan keluar ketika menghadapi suatu persoalan, memiliki nyali untuk menjajal hal-hal baru yang belum pernah dicoba, sekaligus dilingkupi oleh rasa penasaran yang amat besar terhadap lingkungan sekitarnya. Lebih dari itu, proses pengasahan kreativitas ini juga memberikan sumbangsih besar bagi tumbuhnya rasa percaya diri, ketajaman dalam memecahkan masalah, serta keahlian berpikir secara kritis yang pastinya akan mendatangkan manfaat besar bagi perjalanan hidup mereka kelak saat tumbuh dewasa. Apabila dikaitkan dengan konteks proses belajar-mengajar di lingkup PAUD, maka kreativitas anak wajib difasilitasi dengan baik melalui rangkaian aktivitas bermain yang kaya akan makna, penyediaan kebebasan bagi anak untuk melakukan eksplorasi secara luas, serta penciptaan atmosfer lingkungan belajar yang suportif tanpa adanya sikap menghakimi (Munandar, 2019).

Kendati demikian, situasi nyata yang ditemui di lingkungan lapangan sering kali mempelihatkan kondisi yang bertolak belakang dan tidak selaras dengan potret ideal yang diharapkan tersebut. Berdasarkan data dari kegiatan pengamatan awal yang dikerjakan oleh pihak peneliti pada anak-anak Kelompok B (rentang usia 5-6 tahun) di TK Pantekosta Sifera Tandurusa, dijumpai sebuah fakta bahwa proses kegiatan belajar, utamanya saat guru mengajarkan pengenalan jenis huruf vokal, rupanya masih dijalankan dengan cara-cara yang konvensional atau monoton. Pihak tenaga pendidik di sekolah tersebut terpantau masih lebih mendominasi kelas dengan mengandalkan metode ceramah satu arah serta pembagian tugas tertulis yang kaku, misalnya meminta anak untuk menebalkan pola huruf pada buku cetak atau menyelesaikan tugas di Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Strategi mengajar seperti ini dirasa amat minim variasi dan sama sekali tidak membuka ruang bagi anak-anak untuk mengecap pengalaman belajar mandiri melalui keterlibatan langsung maupun aktivitas sensorik yang memicu kegembiraan. Dampak negatifnya, anak-anak menjadi sangat mudah didera rasa jenuh, tampak tidak bersemangat dalam mengikuti pelajaran, dan daya kreativitas yang mereka miliki pun menjadi tidak terstimulasi secara maksimal. Fakta ini diperkuat dari total 10 anak yang menjadi objek pengamatan, didapati sebanyak 7 anak masih tertahan pada level kriteria "Belum Berkembang" (BB) dalam konteks kecakapan menyusun huruf vokal, lalu ada 2 anak yang berada di kriteria "Mulai Berkembang" (MB), dan tercatat hanya ada 1 anak saja yang sanggup menembus kriteria "Berkembang Sesuai Harapan" (BSH). Keadaan yang memprihatinkan ini menjadi sinyal kuat sekaligus menegaskan betapa mendesaknya kehadiran sebuah pembaruan atau inovasi pada media serta strategi pembelajaran yang jauh lebih atraktif dan komunikatif.

Sebagai langkah konkret untuk memecahkan dilema dan mencari jalan keluar atas permasalahan di atas, salah satu alternatif solusi yang dinilai sangat tepat adalah dengan mendayagunakan media playdough. Istilah playdough atau yang akrab dikenal sebagai adonan mainan merujuk pada sebuah bahan bertekstur empuk, kenyal, serta elastis yang diproduksi dari ramuan bahan dasar berupa tepung terigu, air bersih, garam dapur, minyak goreng, serta zat pewarna makanan yang dipastikan aman apabila digunakan oleh anak-anak. Berkat karakteristik teksturnya yang sangat lembut sekaligus mudah diubah menjadi berbagai macam bentuk, bahan ini pun sukses bertransformasi menjadi salah satu media paling favorit yang digunakan dalam operasional kegiatan bermain sambil belajar. Kontribusi positif dan manfaat dari penggunaan media playdough dalam dunia pendidikan anak usia dini sejatinya amat melimpah, di antaranya meliputi: mengasah ketangkasan motorik halus pada jemari tangan, memicu letupan kreativitas serta daya imajinasi, melatih keselarasan hubungan antara mata dan tangan, mendongkrak tingkat fokus sekaligus konsentrasi, hingga memberikan impresi yang menenangkan bagi kondisi psikologis anak (Edward, 2018; Nuryani & Setiana, 2025). Secara lebih mendalam dan spesifik, hasil studi yang diteliti oleh Rahim & Kamarulzaman (2021) sukses membuktikan bahwasanya pelibatan media playdough dalam agenda pengenalan abjad terbukti efektif dalam menyokong memori anak agar mampu mengingat struktur bentuk huruf dalam jangka waktu yang jauh lebih lama apabila diadu dengan pola pengajaran konvensional.

e-ISSN: 3025 – 4574
p-ISSN: 3025 – 2679

Agenda membentuk simbol-simbol huruf vokal yang mencakup huruf A, I, U, E, dan O dengan menggunakan media playdough dipandang sebagai sebuah kombinasi yang sangat serasi serta ideal antara upaya perangsangan kreativitas anak dan pengenalan dunia literasi pada tahap awal perkembangan mereka. Melalui aktivitas ini, anak-anak tidak cuma sekadar memandang wujud fisik dari huruf tersebut lewat indra penglihatan saja, melainkan mereka juga diajak untuk merasakan secara langsung tekstur dan lekukannya lewat indra peraba (stimulasi sensorik) sembari menggerakkan otot-otot kecil pada jemari tangan mereka demi menyusun bentuk yang diinginkan (stimulasi motorik). Rangkaian pengalaman yang bersifat multisensori ini dipercaya mampu memperdalam sekaligus mengokohkan pemahaman memori anak terkait bentuk konkrit dari suatu huruf, dan pada saat bersamaan juga mengobarkan ruang bagi mereka untuk menumpahkan daya imajinasi sekaligus mengekspresikan gagasan mereka secara merdeka tanpa sekat. Jenis kegiatan interaktif semacam ini tentunya sangat selaras dan berjalan beriringan dengan kaidah dasar pembelajaran bagi anak usia dini yang selalu menitikberatkan pada semboyan "bermain sambil belajar" serta konsep "belajar lewat tindakan nyata".

Berlandaskan pada seluruh rangkaian pemaparan yang tertuang dalam argumentasi latar belakang masalah di atas, pihak peneliti memendam ketertarikan yang besar untuk menginisiasi sebuah proyek penelitian tindakan kelas yang akan dikemas dengan tajuk resmi: "Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini melalui Kegiatan Membentuk Huruf Vokal dari Bahan Playdough pada Kelompok B di TK Pantekosta Sifera Tandurusa." Adapun muara akhir atau tujuan utama dari diselenggarakannya program penelitian ilmiah ini adalah untuk menguraikan serta mendeskripsikan secara detail mengenai grafik peningkatan daya kreativitas anak dalam merangkai bentuk huruf-huruf vokal dengan media playdough, yang diwujudkan lewat pengimplementasikan sebuah model pembelajaran yang dinamis, aktif, serta penuh dengan nuansa menyenangkan bagi anak.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Suharsimi Arikunto yang meliputi empat tahapan: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. “Model yang dikembangkan oleh Suharsimi Arikunto”



Gambar 1 Penelitian tindakan kelas oleh Suharsimi Arikunto

Kegiatan penelitian ini dijalankan di TK Pantekosta Sifera Tandurusa yang berlokasi di Kota Bitung, dengan kurun waktu pelaksanaan dari bulan Oktober sampai dengan Desember 2025. Pihak-pihak yang menjadi subjek dalam penelitian ini meliputi guru yang mengajar di kelompok B serta 10 orang anak didik dengan rentang usia 5-6 tahun, yang secara rinci terdiri dari 6 anak perempuan dan 4 anak laki-laki. Sementara itu, yang dijadikan sebagai objek utama dalam penelitian ini adalah segenap rangkaian proses kegiatan pembelajaran dalam membuat dan menyusun bentuk huruf vokal dengan memanfaatkan media mainan lilin atau playdough.

Dalam prosesnya, metode yang digunakan untuk mengumpulkan data di lapangan adalah melalui teknik pengamatan langsung yang dibantu dengan lembar observasi serta diperkuat oleh dokumentasi kegiatan. Alat atau instrumen yang dipakai untuk melakukan penilaian berkiblat pada Standar PAUD yang tertuang dalam Permendikbud No. 137 Tahun 2014, dengan pembagian kategori tingkat capaian berupa: BB (Belum Berkembang), MB (Mulai Berkembang), BSH (Berkembang Sesuai Harapan), dan BSB (Berkembang Sangat Baik). Beberapa poin indikator penting yang diamati dan dinilai mencakup bagaimana kemampuan motorik halus anak dalam mengaduk, mencubit, menekan, serta meremas bahan playdough, hingga kemandirian dan ketepatan mereka dalam merangkai huruf-huruf vokal seperti A, I, U, E, dan O.

Seluruh data yang telah terkumpul kemudian diperiksa dan dihitung secara statistik memakai metode persentase lewat rumus matematika sederhana. Formulasi atau rumus yang diaplikasikan untuk mengolah

e-ISSN: 3025 – 4574
p-ISSN: 3025 – 2679

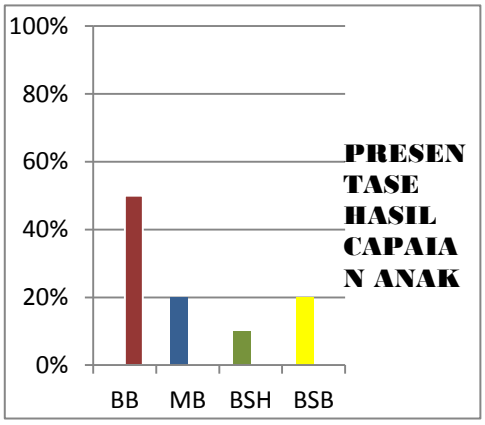
data tersebut dijabarkan melalui persamaan dengan rincian bahwa simbol P melambangkan nilai persentase yang dicari, simbol F merupakan frekuensi atau jumlah anak yang berhasil mencapai kriteria tertentu, sedangkan simbol N menyatakan jumlah total subjek penelitian secara keseluruhan. Adapun indikator ketercapaian atau standar keberhasilan dari program tindakan ini dianggap sudah terpenuhi apabila jumlah anak yang berhasil menembus kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) atau Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sudah menyentuh angka minimal 80% atau lebih.

$$P = F/N \times 100\%$$

Keterangan :
P = Presentase hasil
F = Jumlah anak yang menunjukkan kemampuan atau indikator yang diamati
N = Jumlah seluruh anak
100% = Untuk mengubah menjadi bentuk presentase

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus I diawali dengan rangkaian kegiatan pembuka seperti mengucapkan salam, membaca doa bersama, bernyanyi, serta menyaksikan tayangan video edukasi mengenai playdough. Memasuki kegiatan inti, guru memberikan penjelasan mendalam mengenai topik bermain huruf vokal, menyiapkan berbagai bahan media yang diperlukan seperti tepung terigu, garam dapur, minyak goreng, air bersih, beserta pewarna makanan, lalu anak-anak mulai mencampur bahan tersebut sekaligus membentuknya menjadi huruf-huruf vokal dengan mendapatkan bimbingan langsung dari guru. Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan pada siklus I ini, tercatat bahwa dari total 10 anak yang menjadi peserta, terdapat 5 anak atau sekitar 50% yang berada pada kategori Belum Berkembang (BB), 2 anak atau sekitar 20% masuk dalam kriteria Mulai Berkembang (MB), 1 anak atau sekitar 10% berada di tahap Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan 2 anak atau sekitar 20% sudah mencapai kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB). Melalui hasil perhitungan persentase keberhasilan belajar tersebut—yang dihitung dari gabungan anak dengan kategori BSH dan BSB—ternyata angka yang didapatkan baru menyentuh 30%, sehingga capaian ini dinilai masih berada cukup jauh dari target utama yang ingin diraih. Melalui tahapan refleksi di akhir siklus I, ditemukan beberapa kendala utama seperti tingkat perhatian anak yang masih kurang fokus, gerakan motorik yang terlihat belum konsisten, serta mereka yang dinilai masih memerlukan banyak arahan dari guru. Oleh sebab itu, demi mengatasi masalah tersebut, kegiatan penelitian ini diputuskan untuk diteruskan ke tahapan siklus II dengan menerapkan perbaikan pada strategi pendampingan anak serta memberikan bentuk stimulus atau rangsangan belajar yang jauh lebih bervariasi.

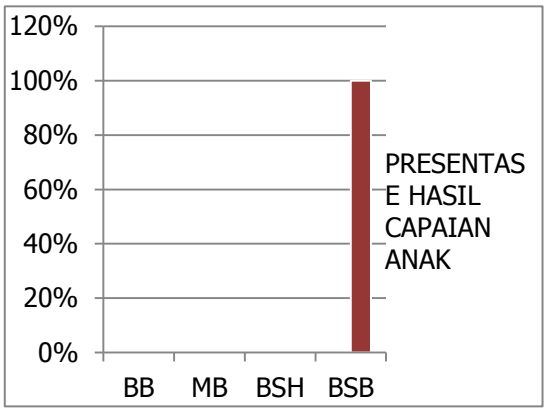


$P = \frac{3}{10} X\ 100\% . = 30\%$

Ketika memasuki tahapan siklus II, langkah perbaikan diterapkan dengan cara mengatur posisi tempat duduk agar terasa jauh lebih nyaman, memberikan dorongan motivasi secara lebih mendalam, melakukan peragaan ulang contoh kegiatan dengan lebih gamblang, serta memberikan bimbingan secara langsung kepada masing-masing anak. Hasil dari pengamatan pada siklus II ini memperlihatkan adanya sebuah lonjakan kemajuan yang amat luar biasa dan sangat berarti bagi perkembangan anak. Seluruh peserta didik yang berjumlah 10 anak atau setara dengan 100% secara keseluruhan berhasil menyentuh standar kriteria BSB (Berkembang Sangat Baik). Pada tahap ini, sudah tidak ada lagi satu pun anak yang tertinggal dalam

e-ISSN: 3025 – 4574
p-ISSN: 3025 – 2679

kelompok kriteria BB, MB, maupun BSH. Setiap anak kini telah dinilai benar-benar mampu untuk melakukan gerakan mengaduk, mencubit, menekan, meremas, sekaligus menyusun bentuk huruf-huruf vokal seperti A, I, U, E, dan O dengan usaha mereka sendiri tanpa bantuan, di mana gerakan tangan mereka terlihat sangat terarah, seimbang, serta mampu menghasilkan sebuah karya yang terlihat begitu bersih dan rapi. Melalui perolehan tersebut, angka persentase keberhasilan dalam pembelajaran ini sukses menyentuh angka mutlak 100%, yang berarti hasil akhir ini telah berhasil melewati batas target capaian yang telah ditentukan sebelumnya di awal kegiatan.



$$P = \frac{10}{10} X\ 100\% \quad = 100\%$$

Tabel 1. Profil Hasil Tes Penilaian antar Siklus

Siklus	I	II
Jumlah Skor yang Diperoleh	20	40
Skor Maksimal	40	40
Presentase Keberhasila	30%	100%
Keterangan	Belum Tercapai	Tercapai

Lonjakan tingkat kreativitas anak yang terlihat dari siklus I sebesar 30% menuju siklus II yang mencapai 100% membuktikan bahwa aktivitas menyusun huruf vokal dengan memakai media playdough terbukti sangat manjur. Karakteristik playdough sebagai sebuah bahan yang lentur sekaligus tidak berbahaya memberikan ruang merdeka bagi anak-anak untuk melakukan penjelajahan dan menuangkan gagasan mereka tanpa dihantui rasa takut keliru. Berbagai macam gerakan seperti memutar, menjumput, memijat, meremas, hingga menyusun wujud huruf secara nyata terbukti mampu memicu keselarasan indra penglihatan dan tangan, tingkat kefokusan, sekaligus daya khayal yang dimiliki anak (Nuryani & Setiana, 2025).

Pencapaian yang positif ini ternyata sejalan dengan hasil ulasan dari Sari (2018) yang menegaskan bahwa adonan mainan playdough tersebut sanggup memperkuat kemampuan mengingat anak terhadap wujud dari suatu huruf, serta dikuatkan oleh studi dari Wulandari (2021) yang memperlihatkan bahwa penggunaan playdough sanggup mendongkrak gairah belajar sekaligus daya cipta anak. Lonjakan keberhasilan pada tahapan siklus II ini pun turut didorong oleh andil dari pendidik yang jauh lebih mendalam dalam menyalurkan tuntunan, suntikan semangat, serta respons balik yang membangun.

Suasana ruang belajar yang mendukung serta pemberian penghargaan terhadap karya yang dibuat oleh anak berhasil membangkitkan rasa yakin pada diri sendiri sekaligus sikap mandiri dalam jiwa mereka. Anak-anak kini tidak sekadar mahir dalam menyusun bentuk huruf saja, melainkan mereka juga sudah mampu memaparkan langkah-langkah dalam proses pengerjaannya. Lewat hasil tersebut, maka dugaan awal atau hipotesis tindakan dalam riset ini dinyatakan sah dan diterima, yaitu bahwa kegiatan menyusun huruf vokal memanfaatkan media playdough sanggup mendongkrak kreativitas pada anak usia dini.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa kegiatan membentuk huruf vokal (A, I, U, E, O) menggunakan bahan playdough efektif meningkatkan kreativitas anak usia dini di Kelompok B TK Pantekosta Sifera Tandurusa. Pada siklus I, persentase keberhasilan hanya 30%, namun setelah perbaikan tindakan pada siklus II, keberhasilan meningkat menjadi 100% dengan seluruh anak mencapai kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB).

DAFTAR REFERENSI

Edward, C. (2018). *Creative play and early childhood development*. New York: Routledge.
Munandar, U. (2019). *Pengembangan kreativitas anak berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.

e-ISSN: 3025 – 4574
p-ISSN: 3025 – 2679

Nuryani, & Setiana. (2025). Pemanfaatan playdough dalam meningkatkan koordinasi motorik halus anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 7*(1), 12–20.

Putri, N. L. (2021). *Pengembangan kreativitas anak usia dini melalui kegiatan bermain*. Manado: Universitas Negeri Manado.

Rahim, S. A., & Kamarulzaman, W. (2021). The effectiveness of playdough in enhancing children's letter recognition skills. *Journal of Early Childhood Education, 9*(2), 45–52.

Sari. (2018). *Meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini melalui media playdough* [Skripsi].

Tampi, F. L. (2025). *Strategi pemberdayaan guru dan orang tua anak usia dini di Kecamatan Mapanget Kota Manado*.

Trianto. (2011). *Mendesain model pembelajaran inovatif-progresif*. Jakarta: Kencana.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Wulandari, S. (2021). *Penerapan media playdough untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf vokal pada anak TK Kelompok A* [Skripsi].