

ABSTRAK

Siti Khodijah NIM 1610420001, dengan judul “Penerapan Media *Playdough* Dalam Meningkatkan Kreatifitas Anak Usia Dini Di Kelompok Bermain Mutiara Bunda Desa Wedarijaksa Pati Tahun Pelajaran 2019/2020”.

Penelitian ini merupakan penelitian yang menggunakan pendekatan penelitian kualitatif. Sesuai dengan jenis penelitian, maka penelitian ini adalah jenis penelitian lapangan (*field research*). Disini peneliti mengambil lokasi di Kelompok Bermain Mutiara Bunda Wedarijaksa Pati. Tujuan penelitian ini adalah (1) untuk mengetahui pelaksanaan penerapan media *playdough* dalam meningkatkan kreatifitas anak usia dini di Kelompok Bermain Mutiara Bunda Desa Wedarijaksa Pati Tahun Pelajaran 2019/2020 (2) untuk mengetahui faktor pendukung dan penghambat pada penerapan media *playdough* dalam meningkatkan kreatifitas anak usia dini di Kelompok Bermain Mutiara Bunda Desa Wedarijaksa Pati Tahun Pelajaran 2019/2020.

Subyek penelitian ini adalah anak-anak Kelompok Bermain Mutiara Bunda Wedarijaksa Pati sebanyak 35 anak usia dini yang terdiri dari 14 laki-laki dan 21 perempuan. Sebab diadakan penelitian ini karena peneliti menganggap kemampuan kreatifitas di Kelompok Bermain Mutiara Bunda Wedarijaksa Pati belum berkembang dengan baik. Dalam pengumpulan data yang menggunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Sedangkan untuk pengujian keabsahan data dilakukan dengan cara uji kredibilitas, uji *transferability* serta uji *dependability*.

Setelah data-data dikumpulkan dan dianalisis dengan teknik menggunakan reduksi data, penyajian data, dan *verication* (penarikan kesimpulan) maka diketahui hasilnya bahwa (1) pelaksanaan penerapan media pembelajaran dengan *playdough* efektif digunakan dalam meningkatkan kreatifitas anak usia dini di Kelompok Bermain Mutiara Bunda Desa Wedarijaksa Pati dan penerapannya dilaksanakan dengan menggunakan acuan dari rancangan pembelajaran pelaksanaan harian (RPPH), Kegiatan Pra Perkembangan, Kegiatan Perkembangan, Kegiatan Penutup dan Evaluasi, penerapannya menggunakan waktu yang bersifat kondisional. Hasilnya menunjukkan bahwa terdapat bukti 19 anak BSB (berkembang sangat baik), 12 anak BSH (berkembang sesuai harapan), 4 anak MB (mulai berkembang) dengan begitu disimpulkan bahwa adanya peningkatan kreatifitas, munculnya ide-ide imajinatif peserta didik yang terlihat pada rasa senang, perhatian, ketertarikan, rasa ingin tahu, mendengarkan pendapat orang lain, dan antusias dalam mengerjakan tugas (2) faktor pendukung dalam penerapan media pembelajaran menggunakan *playdough* kondisi anak yang mudah diatur, fasilitas dan sarana prasarana yang memadai, pengetahuan guru tentang kondisi anak dan kelancaran komunikasi antara guru dan anak. Sedangkan faktor penghambat dalam penerapan menggunakan media *playdough* meliputi waktu yang terbatas, kondisi anak yang berbeda-beda dan media pembelajaran yang kurang.

Kata kunci: Media *Playdough* Dan Kreatifitas Anak