



Research in Early Childhood Education and Parenting



Journal homepage: <https://ejournal.upi.edu/index.php/RECEP>

PENGARUH METODE PERMAINAN TANAH LIAT DAN *PLAYDOUGH* TERHADAP KREATIVITAS ANAK USIA DINI

Nurul Aeni*

*Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta
Email: aeni86528@gmail.com

Article History:

Submitted/Received 04 Des 2023

First Revised 09 Feb 2024

Accepted 04 May 2024

Publication Date 22 May 2024

Kata Kunci :

Metode Permainan
Tanah Liat, *Playdough*
Kreativitas Anak Usia Dini

ABSTRACT

The aim of this research is to find out how the influence of clay and playdough play media is to develop child creativity. This research is a literature study research. In accordance with the object of this thesis study, this type of research is included in the library research category. Where the data collection system in this research comes from journals which are analyzed based on existing problems. Literature study is an activity related to methods of collecting library data, reading, taking notes and processing research materials. So it can be concluded that the influence of clay and playdough game media is to develop creativity child Kindergarten.

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini ialah untuk mengetahui bagaimana pengaruh media permainan tanah liat dan playdough untuk mengembangkan kreativitas anak di TK . Penelitian ini merupakan penelitian studi literatur. Sesuai dengan obyek kajian skripsi ini, maka jenis penelitian ini termasuk dalam kategori penelitian kepustakaan (library research). Dimana sistem pengambilan data dalam penelitian ini bersumber dari Jurnal- jurnal yang dianalisis berdasarkan permasalahan yang ada. Studi literatur merupakan kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca, mencatat, serta mengolah bahan penelitian. Sehingga dapat di simpulkan bahwa pengaruh media permainan tanah liat dan playdough untuk mengembangkan kreativitas anak.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu kegiatan universal dalam kehidupan, setiap orang di dunia memerlukan pendidikan, yaitu pendidikan manusia belajar untuk mendapatkan kemandirian dan beradaptasi dengan lingkungan. Menurut Madyawati pendidikan anak usia dini yaitu suatu pembinaan yang ditujukan untuk anak sejak lahir hingga usianya 6 tahun dalam mengembangkan berbagai potensi anak memberikan rangsangan pendidikan dalam proses pertumbuhan dan perkembangan. Di usia ini fisik dan mental anak juga berkembang sehingga anak dapat mempersiapkan diri dan hidup mampu beradaptasi dengan lingkungan sekitar serta siap untuk hidup akses ke pendidikan lebih lanjut yang diselenggarakan di jalur tersebut formal, dan informal (Ariska, 2021). Marsiah, Mahmud, dan Saugi (2021) dalam penelitiannya menyatakan bahwa metode bermain plastisin tanah liat dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini. Laely dan Indiati (2023) dalam penelitiannya menemukan bahwa ada pengaruh antara kegiatan bermain dengan bantuan tanah liat terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun.

Menurut Ayu anak sejak dini perlu dibimbing untuk mengenal tentang dunia ini misalnya mengenal tentang fenomena alam dan keterampilan-keterampilan ataupun kemampuan yang dibutuhkan untuk hidup (Desi, 2021). Anak adalah individu yang unik, tidak ada dua anak yang identik, meskipun mereka kembar siam. Setiap anak dilahirkan dengan potensi, keterampilan yang berbeda-beda, memiliki kelebihan bakat, minat ataupun kemampuan-kemampuan yang ada pada diri anak. Hura mengatakan bahwa masa usia dini merupakan masa yang sangat penting bagi perkembangan kehidupan anak yang selanjutnya (Wanti, 2019).

Pada usia 4 sampai 6 tahun anak dapat disebut juga sebagai masa anak usia pra sekolah. Usia tersebut merupakan masa peka dalam perkembangan aspek berfikir logis anak yaitu suatu masa dimana suatu fungsi tertentu perlu di stimulasi sehingga membantu anak untuk berkembang (Fatimah, 2021). Salah satu cara untuk mengembangkan aspek perkembangan yaitu dengan permainan. Bermain juga dapat dikatakan sebagai aktivitas yang sangat penting bagi anak. Kegiatan menyenangkan di TK dilaksanakan melalui kegiatan permainan yang menyenangkan. Permainan untuk anak adalah suatu aktivitas yang sangat menyenangkan, menimbulkan kegembiraan serta sebagai tempat mengekspresikan apa yang anak rasakan (Fitria, 2022).

Bermain adalah faktor yang paling berpengaruh dalam periode perkembangan diri anak, meliputi dunia fisik, sosial. Wiyana mengatakan sistem komunikasi dengan kata lain bermain kaitan erat dengan pertumbuhan anak. Selain itu bermain juga dapat memberikan kesempatan kepada seseorang untuk berfikir dan bertindak dengan imajinasi mengembangkan kreativita anak (Ariska, 2021). Kreativitas adalah kemampuan yang dimiliki oleh setiap orang dengan tingkat yang berbeda-beda. Karena setiap orang dilahirkan dengan potensi kreatif dan potensi tersebut dapat dikembangkan, dipupuk dan diarahkan demi kemajuan anak agar tidak hilang begitu saja (Rahayu dan Mayar, 2022).

Dunia anak adalah dunia kreativitas, tempat anak menumbuhkan ruang gerak, pemikiran dan emosi secara penuh dan terbimbing (Aniati, 2017) Kreativitas menurut Muskibin merupakan kemampuan melakukan *brainstorming* ide, melihat hubungan baru yang sebelumnya di antisipasi, kemampuan melampaui ingatan, menciptakan jawaban terhadap suatu masalah, dan mengajukan suatu pertanyaan baru yang perlu dijawab (Fatimah, 2021). Munandar (2012) juga mengatakan bahwa biasanya anak yang kreatif selalu ingin tahu, memiliki minat yang luas, dan menyukai kegemaran dan aktifitas yang kreatif. Anak-anak yang kreatif biasanya cenderung cukup mandiri dan percaya diri. Mereka

lebih berani mengambil resiko dari pada anak-anak yang pada umumnya dalam melakukan sesuatu yang bagi mereka amat berarti, penting dan disukai. Mereka tidak terlalu mendengarkan kritik atau ejekan dari orang lain. Mereka pun tidak takut untuk membuat kesalahan dan mengemukakan pendapat mereka walau pun mungkin tidak disetujui orang lain. Orang yang inovatif berani tampil beda, menonjol dari orang lain, membuat kejutan, atau menyimpang dari tradisi. Rasa percaya diri, keuletan dan ketekunan membuat mereka tidak cepat putus asa dalam mencapai tujuan (Mulyani, 2019).

Salah satu permainan yang dapat merangsang pada masa anak-anak adalah permainan playdough yang dapat meningkatkan kemampuan berfikir kreatif dan melatih keunikan dalam menciptakan karya. Kreativitas juga dapat diartikan sebagai kerja keras, tekun mencari, dan tekun belajar untuk menemukan penemuan-penemuan baru yang bermanfaat bagi orang lain, masyarakat, bangsa dan negara. Playdough merupakan salah satu dari alat permainan edukatif untuk pembelajaran yang mencakup kriteria alat bermain murah dan mempunyai nilai fleksibilitas dalam merancang pola yang akan di bentuk sesuai dengan rencana dan kemungkinan kemampuan ‘imajinasi’ (Siregar, Harahap (2021), dan Ardiana, 2022). Pengembangan kemampuan kreatif anak melalui permainan playdough menempati tempat penting dalam perkembangan kreativitas anak karena dalam kegiatan ini setiap anak akan menggunakan imajinasinya untuk membentuk-bentuk yang berbeda-beda sesuai imajinasi (Gogik, 2022).

Pada hasil observasi yang dilaksanakan pada tanggal 20 September 2023 di TK. Kegiatan yang fokus dalam mengembangkan kreativitas seni anak belum dimaksimalkan, Kurangnya kreativitas anak dalam berimajinasi untuk membuat kreasi misalnya membuat kreasi tentang buah dan anak belum mampu mengungkapkan ide atau kreasinya melalui kegiatan melukis dengan krayon. Kegiatan pembelajaran di TK tersebut lebih mengutamakan dalam hal calistung (baca, tulis dan berhitung). Di TK tersebut kegiatan kreativitas hanya dijadikan sebagai sisipan bukan hal yang diutamakan. TK tersebut memiliki kegiatan untuk mengembangkan kreativitas anak dengan adanya ekstrakurikuler melukis dengan menggunakan krayon, dalam kegiatan tersebut anak meniru atau mengikuti intruksi yang di dilakukan oleh guru. Hal ini menjadikan anak masih kebingungan dan masih melihat punya temanya juga bertanya-tanya ketika di suruh untuk melukis sendiri. Hal ini tidak sesuai dengan pendapat Stenberg yang mengatakan bahwa kreativitas merupakan kombinasi dari motivasi, fleksibilitas, dan sensitivitas yang membuat seseorang mampu berfikir produktif, kepuasan pribadi dan kepuasan lainnya. Yang mana dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa anak harus mampu mengungkapkan ide atau daya imajinasinya masing-masing melalui sesuatu yang dapat dinikmati oleh dirinya dan orang lain (Pamilia et al, 2019). Dari beberapa permasalahan tersebut, penulis mengajukan dua metode untuk meningkatkan kreativitas anak usai dini. Dapun metode yng digunakan oleh penulis yaitu metode permainan tanah liat dan playdough untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini di TK Islam Al-Anis Ngemplak Kartasura.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian studi literatur. Menurut Creswell dalam Andriyani dan Qolbi, (2021). Kajian literatur adalah ringkasan tertulis mengenai artikel dari jurnal, buku dan dokumen lain yang mendeskripsikan teori serta informasi baik masa lalu maupun saat ini mengorganisasikan pustaka ke dalam topik dan dokumen yang dibutuhkan. Sesuai dengan obyek kajian skripsi ini, maka jenis penelitian ini termasuk dalam kategori penelitian kepustakaan (*library research*). Dimana sistem pengambilan data dalam penelitian ini bersumber dari Jurnal-jurnal yang dianalisis berdasarkan permasalahan yang ada. Studi literatur merupakan kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data

pustaka, membaca, mencatat, serta mengolah bahan penelitian. Dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel berupa catatan, buku, jurnal, makalah, atau artikel dan sebagainya. Instrumen penelitian ini adalah daftar checklist klasifikasi bahan penelitian, skema/peta penulisan dan format catatan penelitian. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode analisis isi (*Content Analysis*). Menurut Mirzaqon, 2017 dalam Andriyani dan Qolbi, (2021) dalam analisis ini akan dilakukan proses memilih, membandingkan, menggabungkan dan memilah berbagai pengertian hingga ditemukan yang relevan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian terdahulu

Setelah data di Analisis terhadap 10 jurnal terdapat beberapa 5 jurnal hasil temuan literature yang direview pada penelitian ini antara lain sebagai berikut Penelitian yang pertama adalah penelitian yang dilakukan oleh Intan dan Farida dari Universitas Negeri Padang yang meneliti mengenai “Pengaruh Tanah Liat Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah 29 Tanjung Aur Padang”. Penelitian ini berawal dari kurangnya kreativitas di TK Aisyiyah 29 Tanjung Aur Padang. Maka dari itu dibutuhkan suatu kegiatan kreatif untuk menarik minat atau imajinasi anak untuk merangsang kreativitas anak sesuai kebutuhan anak. Penelitian ini dilakukan untuk melihat pengaruh permainan tanah liat terhadap kreativitas anak di TK Aisyiyah 29 Tanjung Aur Padang. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dalam bentuk quasi eksperimental dengan pendekatan kuantitatif. Teknik pengumpulan data dengan Tes.

Penelitian yang kedua dilakukan oleh Siti Fatimah dari IAIN Surakarta yang meneliti tentang “Pengaruh Metode Permainan Bubur Kertas dan Playdough Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini DI TK Aisyiyah Pucangan 1 Kartasura Kabupaten Sukoharjo Tahun Ajaran 2020/2021”. Penelitian ini dilatarbelakangi adanya permasalahan kreativitas anak usia dini. Hal ini dibuktikan dengan hasil pengamatan pada saat pembelajaran terutama dibidang seni. Disini peneliti mengambil aspek seni karena dalam aspek tersebut memiliki banyak penunjang dalam mengembangkan kreativitas. Kegiatan seni yang biasa anak lakukan adalah dengan melukis dengan krayon, dalam prakteknya anak masih mengikuti instruksi atau meniru dari apa yang guru lakukan. Jadi, anak masih belum dapat merealisasikan apa yang mereka imajinasikan atau mereka pikirkan. Sehingga dibutuhkan suatu kegiatan pembelajaran untuk mengembangkan kreativitas yaitu dengan bubur kertas dan juga playdough untuk mengembangkan kreativitas tersebut. Penelitian ini untuk melihat adanya pengaruh permainan bubur kertas dan playdough terhadap perkembangan kreativitas anak di TK. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif eksperimen dengan jenis Quasi Eksperimental. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah tes untuk mengetahui kreativitas anak usia dini. Sampel penelitian ini sebanyak 48 anak yakni 24 anak dari kelas B1 dan 24 anak dari kelas B3 di TK Aisyiyah Pucangan 1 Kartasura.

Penelitian yang ketiga dilakukan oleh Evin dan Nina dari Institut Agama Islam Negeri Madura yang meneliti tentang “Pengaruh Penggunaan Media Plastisin/Playdough Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini di TK Mabdaul Falah Kelompok B Pesisir Kaduara Timur Sumenep”. Penelitian ini untuk melihat seberapa kreativitas anak di TK Mabdaul Falah Kelompok B Pesisir Kaduara Timur Sumenep. Sehingga dibutuhkan kegiatan untuk mengukur kreativitas di TK tersebut. Penelitian ini untuk mengetahui kreativitas anak usia dini di TK Mabdaul Falah kelompok B Pesisir Kaduara Timur Sumenep serta seberapa besar

pengaruhnya bagi kreativitas anak. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian kuantitatif metode korelasi product moment, karena korelasi product moment adalah metode yang digunakan untuk mengetahui tingkat hubungan antara dua variable atau lebih. Teknik pengumpulan data dari penelitian ini adalah Angket (Kuesioner) dan Tes.

Penelitian yang keempat dilakukan oleh Asmaul Fauziah dari Universitas Negeri Surabaya yang meneliti tentang “Pengaruh Penggunaan Media Play Dough Terhadap Kemampuan Motorik Halus Pada Anak Kelompok A di TK Dharma Wanita I Desa Pulorejo Dawarblandong Mojokerto”. Penelitian ini untuk melihat kemampuan anak dalam hal kemampuan motorik halus disebabkan karena kurangnya pengembangan motorik halus anak kelompok A. Sehingga penelitian ini menggunakan media play dough, yang diimplementasikan melalui aktifitas membuat berbagai macam bentuk benda yang mampu menjadikan kinerja anak dan guru dalam proses pembelajaran menjadi efektif dan berkualitas. Jenis penelitian yang digunakan yaitu pendekatan kuantitatif dengan desain pre eksperimental dengan menggunakan one grup pre-test dan post-test desingn. Teknik yang digunakan adalah uji tanda dan tabel.

Penelitian yang kelima dilakukan oleh Ita Fatma Wanti dari Universitas Negeri Surabaya yang meneliti tentang “Pengaruh Metode Bermain Berbasis Media Playdough Terhadap Kemampuan Mengenal Warna Anak Kelompok A”. Penelitian ini untuk mengetahui kemampuan anak dalam mengenal warna dengan metode bermain berbasis media playdough. Jenis penelitian yang digunakan pendekatan kuantitatif dengan menggunakan populasi kelas A di TK Dharma Wanita Persatuan Surowiti Panceng Gresik yang berjumlah 20. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan rumus *Wilcoxon Match Pairs Test*.

Permainan Tanah Liat dan Playdough Merupakan Salah Satu Media Permainan Kreativitas Anak Usia Dini. Menurut Wahyuni media tanah liat sangat bagus Karena anak dapat menggunakan media tanah liat maka diterapkan dalam proses pembelajaran (Desi dan Jaya, 2021). Tingkatkan imajinasi Anda dan biarkan Anda berpikir bebas selama pengembangan kreatif. Mahmud dan Saagi menjelaskan bahwa tanah liat memiliki kelebihan adalah meningkatkan dan mengembangkan kreativitas anak dalam membuat sesuatu baru (Sularsih, 2021). Tanah liat adalah bahan alami yang bahkan anak-anak pun dapat dengan mudah membuat bentuknya. Anda bebas membuat apa pun yang Anda inginkan imajinasinya sendiri. Menurut Sumanto dalam Supriatna (2018) manfaat tanah liat untuk media pembelajaran adalah membuat pembelajaran bisa lebih efektif, pelajaran anak bisa jadi relevan, lebih efisien murah dan terjangkau dan pembelajaran yang disukai anak adalah melalui bermain maka metode bermain dengan tanah liat sangat tepat untuk langkah awal pembentukan kreativitas karena mulai dari proses pelunakan tanah liat dengan cara ditekan, merasakan, menggulung, memipihkan, dan lain-lain.

Selain tanah liat media bermain yang dapat mengembangkan kreativitas anak salah satunya yaitu dengan bermain dengan menggunakan playdough. *Playdough* merupakan salah satu alat pembelajaran edukatif. Playdough bertekstur lunak, dengan begitu bisa dibuat berbagai bentuk menyerupai bentuk benda yang diinginkan. Anak suka dengan playdough karena dengan playdough anak dapat meremas-remas, menekan, playdough dapat dibentuk menjadi bentuk benda, binatang, orang dan sebagainya, sesuai kreasi dan imajinasi anak. Playdough merupakan bahan yang digunakan untuk bermain oleh anak-anak di kelas. Playdough memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memuaskan bagi anak, namun bukan hanya aktivitas bersenang-senang. Melalui media ini, guru dapat menggunakan sebagai salah satu cara untuk mengobservasi perkembangan anak dalam berbagai area perkembangan khususnya perkembangan kreativitas anak usia dini.

KESIMPULAN

Pendidikan merupakan suatu kegiatan universal dalam kehidupan, setiap orang di dunia memerlukan pendidikan, yaitu pendidikan manusia belajar untuk mendapatkan kemandirian dan beradaptasi dengan lingkungan. Menurut Maghfiroh dan Suryana (2021) pendidikan anak usia dini yaitu suatu pembinaan yang ditujukan untuk anak sejak lahir hingga usianya 6 tahun dalam mengembangkan berbagai potensi anak memberikan rangsangan pendidikan dalam proses pertumbuhan dan perkembangan. Salah satu cara untuk mengembangkan aspek perkembangan yaitu dengan permainan. Salah satu permainan yang dapat merangsang pada masa anak-anak adalah permainan tanah liat dan playdough yang dapat meningkatkan kemampuan berfikir kreatif dan melatih keunikan dalam menciptakan karya.

Berdasarkan penelitian sebelumnya didapatkan data dan informasi mengenai pengaruh penggunaan metode permainan tanah liat dan playdough terhadap kreativitas anak. Melalui media permainan (tanah liat dan playdough) diharapkan anak dapat menuangkan ide, daya imajinasinya atau kreativitasnya dalam permainan tersebut. Selain anak bisa menuangkan imajinasinya anak juga merasa puas dengan hasil karyanya sendiri. Media playdough merupakan salah satu bahan permainan edukatif karena dapat merangsang imajinasi anak. Media playdough merupakan bahan yang sangat bagus cocok untuk anak kecil. Menurut Einon playdough adalah medianya Media yang cukup lunak untuk dibentuk dan cukup fleksibel untuk menciptakan hasil Karya seni Kegiatan seni untuk anak dapat dilakukan dengan moulding gunakan adonan mainan sesuai topik yang diajarkan kepada anak. Misalnya dengan tema buah-buahan, anak dapat melakukan kegiatan seni tiga dimensi membuat buah-buahan yang berbeda dengan adonan mainan. Sedangkan tanah liat Tanah liat sebagai bahan alam yang tidak berbahaya dan mudah di dapatkan. Dengan tanah liat anak bebas untuk mengembangkan daya imajinasinya.

DAFTAR RUJUKAN

- Andriyani, Junita, dan Qolbi, Z. (2021). "Research in Early Childhood Education and Parenting. Pengaruh Penggunaan Ape Puzzle Terhadap." *Ejurnal.UPI*, vol. 2 no 1, 2021, pp. 33–40.
- Aniati, A. (2017). Konsep Menumbuhkan Keterampilan Berbahasa Indonesia Bagi Anak Melalui Metode Bermain. *Musawa: Journal for Gender Studies*, 9(2), 247-282.
- Ardiana, R. (2022). Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Majemuk dalam Pendidikan Anak Usia Dini. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 1-12.
- 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*, vol. 2, no. 1, 2021, pp. 91–99.
- Desi, S.& Jaya, I. (2021). Pengembangan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Membentuk Tanah Liat Di Taman Kanak-Kanak." *Jurnal Kajian Anak (J-Sanak)*, vol. 2, no. 02, 2021, pp. 76–88.

- Fatimah, S., et al. (2021).Pengaruh Metode Permainan Bubur Kertas Dan Playdough Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini DI TK Aisyiyah Pucangan 1 Kartasura Kabupaten Sukoharjo. 2021, pp. 1–14.
- Fitria, D. (2022). “Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Melalui Media Tanah Liat Di KB Melati Lidah Tanah.” *Pedagogika: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan*, vol. 2, no. 1, 2022, pp. 151–55.
- Gogik, B. (2022). Pengaruh Permainan Playdough Terhadap Kreativitas Anak Paud Harsya Ceria Banda Aceh. no. 2, 2022, pp. 204–11.
- Laely, K., & Indiaty, I. (2023). Stimulasi Kreativitas Melalui Kegiatan Bermain dengan Media Tanah Liat Anak Usia 5-6 Tahun. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 6(3), 352-358.
- Maghfiroh, S., & Suryana, D. (2021). Media pembelajaran untuk anak usia dini di pendidikan anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1560-1566.
- Maisarah, A., Mahmud, M. E., & Saugi, W. (2020). Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Metode Bermain Plastisin Tanah Liat. *Journal of Education Research*, 1(1), 1-8.
- Pamilia, Rina, et al. (2019). Perkembangan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Membentuk Di TK Bungong Seuleupoek Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 3, 2019, pp. 1–23.
- Rahayu, I., and Farida, M. (2019). Pengaruh Tanah Liat Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah 29 Tanjung Aur Padang.” *Al-Hikmah : Indonesian Journal of Early Childhood Islamic Education*, vol. 3, no. 1, 2019, pp. 32– 40.
- Sarasehan, Y. et al. (2020). Pengembangan Seni Rupa Tiga Dimensi Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Media Playdough.” *NANAEKE: Indonesian Journal of Early Childhood Education*, vol. 3, no. 1, 2020, p. 28.
- Siregar, N. L. Harahap, J.Y. (2021). “Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Bermain Media Playdough Di Paud Thursina Medan.” *Akrab Juara : Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial*, vol. 6, no. 4, 2021, p. 168.
- Sularsih, T. (2021). Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Menggunakan Media Tanah Liat Pada Anak Kelompok a Tk Tunas Karya Ii Desa Kayen. *Jurnal Vliisioner: Hasil Penelitian Pendidikan Dasar Dan Anak Usia Dini*, vol. 1, no. 1, 2021, pp. 26–37.
- Supriatna, M. A.(2018). “Penggunaan Tanah Liat Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Bentuk Dasar Tiga Dimensi Bagi Pendidikan Anak Usia Dini.” *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, vol. 5, no. 1, 2018, pp. 45–50.
- Wanti, I. F. dan Setyowati, S. “Pengaruh Metode Bermain Berbasis Media Playdough Terhadap Kemampuan Mengenal Warna Anak Kelompok A.” *Paud Teratai*, vol. 6, no. 1, 2017, pp. 1–4.

