

# PENGARUH PERMAINAN POLYMER CLAY BANTAL TERHADAP KREATIVITAS ANAK DI TK PEMBINA II KOTA BENGKULU

Rika Ilham Triyoka<sup>1</sup>, Mus Mulyadi<sup>2</sup>, Fidhia Andani<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>) Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu

e-mail : [rikailhamtriyoka20@gmail.com](mailto:rikailhamtriyoka20@gmail.com), [fidhia@mail.uinfasbengkulu.ac.id](mailto:fidhia@mail.uinfasbengkulu.ac.id)

## Info Artikel

## Abstract

### Keywords:

Polymer Clay Pillow Games, Children's Creativity

This research is motivated by the fact that many children are unable to complete creative tasks independently due to the lack of variety of play media that can stimulate children's imagination and creativity. Therefore, innovation in interesting and fun learning media is needed to improve children's creativity. The purpose of this study was to determine the effect of using polymer clay pillow games on children's creativity in Pembina II Kindergarten, Bengkulu City. The type of research used was quantitative with a quasi-experimental approach using a Pretest-Posttest Control Group design. The study population was all 32 children in the group, consisting of 16 children in the control group and 16 children in the experimental group. The sample taken was 16 children in the experimental group. The instruments used were observation sheets and research scales. Data collection techniques used observation and documentation. Data analysis was carried out using a t-test using SPSS version 25. The results showed an effect of polymer clay pillow games on children's creativity. This is proven by the significant difference between the pretest and posttest results in the experimental group, with an average difference value of -2.9500, a standard deviation of 14.412, and a t-count of -8.187 at a significance level of 0.05 with 15 degrees of freedom. The significance value obtained is  $0.000 < 0.05$ , so  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted. Thus, it can be concluded that playing with polymer clay pillows has a positive effect on children's creativity at Pembina II Kindergarten in Bengkulu City.

### Kata kunci:

Permainan Polymer Clay Bantal, Kreativitas Anak

### Abstrak.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh banyaknya anak yang belum mampu menyelesaikan tugas kreatif secara mandiri karena kurangnya variasi media bermain yang dapat merangsang imajinasi dan daya cipta anak. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan untuk meningkatkan kreativitas anak. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan permainan polymer clay bantal terhadap kreativitas anak di TK Pembina II Kota Bengkulu. Jenis penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan pendekatan quasi eksperimen menggunakan desain Pretest-Posttest Control Group. Populasi penelitian adalah seluruh anak kelompok dengan jumlah 32 anak, terdiri dari 16 anak kelompok kontrol dan 16 anak kelompok eksperimen. Sampel yang diambil sebanyak 16 anak pada kelompok

eksperimen. Instrumen yang digunakan berupa lembar observasi dan skala penelitian. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan uji t menggunakan bantuan SPSS versi 25. Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh permainan polymer clay bantal terhadap kreativitas anak. Hal ini dibuktikan dengan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest pada kelompok eksperimen, dengan nilai rata-rata selisih -2,9500, standar deviasi 14,412, dan t-hitung sebesar -8,187 pada tingkat signifikansi 0,05 dengan derajat kebebasan 15. Nilai signifikansi yang diperoleh adalah  $0,000 < 0,05$ , sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa permainan polymer clay bantal berpengaruh positif terhadap kreativitas anak di TK Pembina II Kota Bengkulu.

---

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu proses sadar yang dirancang secara sistematis untuk mengembangkan potensi peserta didik agar mampu menjadi manusia yang berilmu, berakhlak, serta bermanfaat bagi masyarakat. Sebagaimana dijelaskan Suyadi (2015), pendidikan tidak hanya dipahami sebagai proses transfer pengetahuan, melainkan juga sebagai upaya pewarisan budaya, nilai, serta karakter bangsa kepada generasi muda untuk keberlangsungan kehidupan di masa depan. Dalam perspektif Islam, menuntut ilmu juga menjadi perintah fundamental, sebagaimana hadis Nabi Muhammad SAW yang diriwayatkan Muslim: “Siapa yang menempuh jalan untuk mencari ilmu, maka Allah akan memudahkan baginya jalan menuju surga.” Hadis ini menegaskan bahwa pendidikan memiliki dimensi spiritual dan moral yang selaras dengan tujuan kemanusiaan secara universal.

Salah satu bidang penting dalam pendidikan adalah pendidikan anak usia dini (PAUD), yang ditujukan untuk memberikan rangsangan terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak sejak lahir hingga enam tahun. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menegaskan bahwa PAUD adalah usaha pembinaan yang dilakukan untuk mempersiapkan anak agar memiliki kesiapan jasmani maupun rohani dalam memasuki jenjang pendidikan lebih lanjut. Pada fase ini, anak berada pada periode emas (golden age) yang menjadi fondasi utama bagi perkembangan kognitif, bahasa, sosial-emosional, motorik, nilai agama, moral, hingga kreativitas (Husnida, 2016).

Kreativitas menjadi salah satu aspek perkembangan yang harus diprioritaskan dalam pendidikan anak usia dini. Kreativitas tidak hanya mencerminkan kemampuan anak untuk mengekspresikan diri melalui imajinasi dan karya seni, tetapi juga melatih mereka dalam pemecahan masalah, fleksibilitas berpikir, serta keberanian mencoba hal-hal baru. Penelitian Rachmawati (2010) menunjukkan bahwa metode bermain sambil belajar yang diterapkan di Taman Kanak-Kanak (TK) dapat secara efektif mengembangkan kreativitas anak. Prinsip “belajar seraya bermain” ini menegaskan bahwa dunia anak adalah dunia bermain, dan dari aktivitas tersebut mereka memperoleh pengalaman belajar yang mendalam.

Dalam konteks ini, alat permainan edukatif (APE) menjadi sarana penting untuk merangsang kreativitas anak. APE dapat berupa benda yang tersedia di sekitar lingkungan atau yang dikembangkan secara khusus untuk keperluan pendidikan. Salah satu media yang kini banyak digunakan adalah polymer clay bantal, yaitu bahan lunak yang bisa dibentuk menjadi berbagai

macam figur sesuai imajinasi anak. Media ini memiliki tekstur lentur dan berwarna menarik, sehingga anak terdorong untuk mengeksplorasi gagasan kreatif melalui aktivitas membentuk, menekan, menggulung, hingga memotong (Wahyuni, 2019).

Permainan polymer clay bantal juga memiliki nilai lebih dibanding media tradisional seperti plastisin. Jika plastisin cenderung mudah melar dan meleleh, maka polymer clay bantal lebih tahan lama serta dapat menghasilkan karya yang relatif permanen setelah kering (Honita, 2016). Dengan demikian, media ini tidak hanya melatih keterampilan motorik halus, tetapi juga menumbuhkan rasa percaya diri anak ketika berhasil menciptakan karya yang dapat dipertahankan. Hal ini sejalan dengan pandangan Masganti (2016) bahwa kreativitas anak akan berkembang optimal jika mereka memperoleh kesempatan berlatih, stimulasi yang memadai, serta media yang mendukung imajinasi.

Fakta di lapangan menunjukkan bahwa tidak semua lembaga PAUD mampu menyediakan variasi media yang memadai. Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru di TK Pembina II Kota Bengkulu, media yang digunakan untuk mengembangkan kreativitas anak masih terbatas pada buku gambar dan balok, bahkan balok seringkali tidak lengkap. Kondisi ini membuat anak kurang bersemangat mengikuti kegiatan, cepat merasa bosan, serta sulit berimajinasi ketika diminta menciptakan bentuk atau karya. Akibatnya, anak lebih sering diam, menunggu arahan guru, bahkan enggan menjawab pertanyaan yang menuntut imajinasi. Situasi tersebut menunjukkan adanya hambatan dalam proses pembelajaran, terutama karena kurangnya variasi media yang dapat menstimulasi kreativitas anak secara optimal.

Permasalahan ini menegaskan pentingnya inovasi dalam penyediaan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak. Polymer clay bantal dipandang sebagai salah satu solusi yang potensial, karena dapat menumbuhkan minat belajar, meningkatkan konsentrasi, serta memberikan pengalaman kreatif yang menyenangkan. Anak dapat membentuk berbagai macam objek seperti hewan, buah-buahan, bunga, hingga kendaraan, sesuai dengan daya imajinasi mereka. Proses membentuk tersebut tidak hanya mengembangkan aspek kognitif dan motorik halus, tetapi juga membantu anak menyalurkan emosi, melatih kesabaran, serta menumbuhkan rasa tanggung jawab terhadap karya yang dihasilkan (Romlah, 2015).

Selain itu, penggunaan polymer clay bantal dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih variatif dan interaktif. Anak tidak lagi pasif menerima arahan guru, melainkan aktif mengeksplorasi bentuk dan gagasan. Guru pun berperan sebagai fasilitator yang memberikan arahan umum, sementara anak diberi kebebasan berkreasi sesuai kemampuan masing-masing. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih bermakna, karena anak mengalami langsung proses mencipta, bukan sekadar mengulang contoh yang diberikan.

Kondisi di TK Pembina II Kota Bengkulu yang menunjukkan rendahnya kreativitas anak akibat keterbatasan media, menjadi alasan kuat dilaksanakannya penelitian ini. Melalui penerapan permainan polymer clay bantal, diharapkan dapat diketahui sejauh mana media ini berpengaruh terhadap peningkatan kreativitas anak. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi praktis bagi guru dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan inovatif, sekaligus menjadi referensi bagi lembaga pendidikan dalam menyediakan media bermain yang bermanfaat.

Berdasarkan uraian tersebut, maka penelitian ini difokuskan pada upaya menjawab pertanyaan: Apakah terdapat pengaruh permainan polymer clay bantal terhadap kreativitas anak di TK Pembina II Kota Bengkulu? Dengan tujuan utama untuk mengetahui sejauh mana media permainan ini dapat meningkatkan kreativitas anak, penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis. Secara teoritis, penelitian ini memperkaya literatur

mengenai pengembangan kreativitas melalui media bermain pada anak usia dini. Secara praktis, hasil penelitian dapat digunakan sebagai masukan bagi guru dan sekolah dalam memilih media pembelajaran yang lebih variatif, serta menjadi acuan bagi peneliti lain yang tertarik mengkaji topik serupa.

Dengan demikian, pentingnya penelitian ini tidak hanya terletak pada aspek akademik, melainkan juga pada kontribusinya terhadap peningkatan kualitas pendidikan anak usia dini. Melalui media yang sederhana namun inovatif seperti polymer clay bantal, kreativitas anak dapat tumbuh optimal, sehingga mereka memiliki bekal penting untuk menghada

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian quasi eksperimen. Pemilihan metode ini didasarkan pada tujuan penelitian yang ingin mengetahui pengaruh permainan polymer clay bantal terhadap kreativitas anak. Menurut Sugiyono (2017), penelitian kuantitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu dengan tujuan menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Sedangkan penelitian quasi eksperimen merupakan desain penelitian yang memberikan perlakuan kepada kelompok eksperimen dan membandingkannya dengan kelompok kontrol, namun tidak semua variabel luar dapat dikontrol secara ketat (Arikunto, 2013). Dalam konteks ini, permainan polymer clay bantal diterapkan pada kelompok eksperimen, sementara kelompok kontrol menggunakan media pembelajaran konvensional yang biasa dipakai di TK Pembina II Kota Bengkulu.

Desain penelitian yang digunakan adalah Pretest-Posttest Control Group Design. Menurut Emzir (2015), desain ini memungkinkan peneliti untuk mengetahui perbedaan hasil sebelum dan sesudah diberikan perlakuan pada kelompok eksperimen dibandingkan dengan kelompok kontrol. Pada desain ini, baik kelompok kontrol maupun kelompok eksperimen diberikan tes awal (pretest) untuk mengetahui tingkat kreativitas sebelum perlakuan, kemudian kelompok eksperimen diberi perlakuan berupa permainan polymer clay bantal, sedangkan kelompok kontrol tetap menggunakan metode biasa. Setelah itu, kedua kelompok diberikan tes akhir (posttest) untuk melihat perbedaan hasil.

Penelitian ini dilaksanakan di TK Pembina II Kota Bengkulu pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Lokasi penelitian dipilih karena berdasarkan hasil observasi awal ditemukan bahwa media pembelajaran yang digunakan di TK tersebut masih terbatas, sehingga anak kurang terstimulasi dalam mengembangkan kreativitas. Waktu penelitian dilakukan selama tiga bulan, mulai dari tahap persiapan, pelaksanaan, hingga analisis data.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak TK Pembina II Kota Bengkulu yang berjumlah 32 anak, terdiri dari 16 anak pada kelompok kontrol dan 16 anak pada kelompok eksperimen. Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan purposive sampling, yaitu teknik pengambilan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian (Sugiyono, 2017). Pertimbangan yang digunakan adalah kesamaan usia anak, kesiapan mengikuti pembelajaran, serta kesediaan guru kelas untuk berpartisipasi dalam penelitian.

Variabel penelitian terdiri dari dua, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah permainan polymer clay bantal, sedangkan variabel terikatnya adalah kreativitas anak. Kreativitas anak diukur berdasarkan indikator kelancaran, keluwesan, orisinalitas, dan elaborasi sebagaimana dikemukakan oleh Munandar (2014).

Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi. Observasi dilakukan dengan menggunakan lembar observasi yang telah disusun berdasarkan kisi-kisi indikator kreativitas anak, sehingga penilaian dapat dilakukan secara sistematis. Menurut Moleong (2016), observasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati secara langsung objek yang diteliti untuk mendapatkan informasi yang relevan. Sementara itu, dokumentasi digunakan untuk melengkapi data berupa foto kegiatan, daftar hadir, serta catatan aktivitas anak selama proses pembelajaran berlangsung.

Instrumen penelitian berupa lembar observasi yang berisi indikator-indikator kreativitas anak. Sebelum digunakan, instrumen diuji coba terlebih dahulu untuk mengetahui validitas dan reliabilitasnya. Uji validitas dilakukan dengan content validity menggunakan pendapat ahli, sedangkan reliabilitas instrumen diuji dengan rumus Alpha Cronbach menggunakan bantuan program SPSS versi 25. Instrumen dinyatakan valid dan reliabel jika nilai koefisien lebih dari 0,60 (Arikunto, 2013).

Data yang diperoleh dari hasil observasi dianalisis dengan menggunakan uji-t sampel independen (independent sample t-test). Analisis ini dipilih karena sesuai untuk menguji perbedaan rata-rata antara dua kelompok yang tidak berpasangan. Menurut Santoso (2018), uji-t digunakan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dalam penelitian ini, hipotesis diterima apabila nilai signifikansi ( $p$ -value) lebih kecil dari 0,05, yang menunjukkan bahwa permainan polymer clay bantal berpengaruh terhadap kreativitas anak.

Dengan demikian, metode penelitian ini disusun secara sistematis mulai dari desain, populasi, sampel, variabel, teknik pengumpulan data, instrumen, hingga teknik analisis data. Semua prosedur ini diharapkan dapat menghasilkan temuan yang valid dan reliabel, sehingga dapat menjawab pertanyaan penelitian mengenai pengaruh permainan polymer clay bantal terhadap kreativitas anak di TK Pembina II Kota Bengkulu.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian pengaruh permainan *polymer clay* bantal terhadap kreativitas anak. Dengan sampel kelas B1 sebagai kelas kontrol dan kelas B3 sebagai kelas eksperimen. Penelitian ini dilakukan selama 1 bulan. Sebelum melakukan penelitian di sekolah, penulis terlebih dahulu melakukan observasi guna mendapatkan informasi tentang proses pembelajaran yang berlangsung. Sebelum melakukan penelitian peneliti melakukan uji validitas dan reabilitas, instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket. adapun proses analisis uji validitas dan reabilitas sebagai berikut:

Uji validitas dilakukan untuk mengetahui sejauh mana item dalam instrumen angket mampu mengukur aspek kreativitas anak secara tepat.

Uji validitas dilakukan dengan menggunakan **korelasi Pearson Product Moment** melalui bantuan aplikasi SPSS. Kriteria validitas adalah jika nilai **r hitung** > **r tabel**. Dengan jumlah responden ( $n$ ) = 32 dan taraf signifikan 5%, maka nilai **r tabel** = **0,349**. Dari 30 butir soal yang diuji dinyatakan valid karena memiliki nilai  $r$  hitung > 0,349

Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui konsistensi hasil pengukuran dari instrumen angket. Uji dilakukan menggunakan Alpha Cronbach, dengan ketentuan:

Jika nilai Cronbach's Alpha > 0,6, maka instrumen dinyatakan reliabel.

Hasil Uji Reliabilitas

Setelah diuji reliabilitasnya dan diperoleh:

Cronbach's Alpha = 0,730

Interpretasi: Nilai Alpha > 0,6 menunjukkan bahwa instrumen ini memiliki reliabilitas dan layak digunakan dalam penelitian.

**Case Processing Summary**

		N	%
Cases	Valid	32	100.0
	Excluded <sup>a</sup>	0	.0
	Total	32	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
.730	32

Setelah diketahui uji validitas dan realibitas yang sudah dilaksanakan, teknik yang pertama kali digunakan dalam proses pengambilan data adalah pengujian Test, test tersebut terdiri dari dua jenis pretest dan posttest yang di dalamnya terkandung materi pembelajaran yang akan diujikan untuk menunjukkan hasil belajar baik dari kelas kontrol maupun eksperimen. Setelah itu data diedit dan ditabulasikan untuk selanjutnya dihitung. Langkah selanjutnya adalah menganalisa dan menginterpretasikan data yang diperoleh.

Data dari hasil penelitian yang di analisis adalah skor hasil belajar yang terdiri dari skor pretest dan posttest dari kelompok kontrol dan eksperimen. Data hasil belajar tersebut diperoleh dari 16 anak kelas kontrol dan 16 anak kelas eksperimen.

Setelah dilakukan penelitian maka didapatkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti mengenai Pengaruh Permainan *Polymer Clay Bantal* Terhadap Kreativitas Anak Di Tk Pembina II Kota Bengkulu sebagai berikut :

**1. Hasil Pengisian Lembar Observasi Kelas Eksperimen Pretest (kelompok B3).**

**Tabel 4.1**

Pengisian Lembar Observasi Kelompok Eksperimen Pretest

No.	Responden	Nilai	Skor	Kategori
1.	DL	72	3	Berkembang Sesuai Harapan
2.	KD	48	1	Belum Berkembang
3.	DA	40	1	Belum Berkembang
4.	AC	37	1	Belum Berkembang
5.	SP	65	2	Mulai Berkembang
6.	VE	60	2	Mulai Berkembang
7.	ZAL	42	1	Belum Berkembang
8.	VA	57	1	Belum Berkembang
9.	IS	46	1	Belum Berkembang
10.	AA	62	1	Mulai Berkembang
11.	RA	50	1	Belum Berkembang
12.	ZA	56	1	Belum Berkembang
13.	SK	70	3	Berkembang Sesuai Harapan
14.	FA	66	2	Mulai Berkembang
15.	RT	63	2	Mulai Berkembang
16.	APM	55	1	Belum Berkembang

<b>Jumlah</b>	889	
<b>Rata-Rata</b>	<b>55,56</b>	<b>Belum Berkembang</b>

Berdasarkan hasil penelitian ini akan diuraikan sebagai berikut :

Rentang setiap kategori = Nilai maksimum – Nilai minimum

$$= \frac{80-20}{4} = 15$$

Berdasarkan data diatas, maka dapat dikategorikan kreativitas anak anak Di Tk Pembina II Kota Bengkulu dilihat pada tabel dibawah ini:

**Tabel 4.2**  
**Kategori Kreativitas anak Di Tk Pembina II Kota Bengkulu**  
**(Hasil Pretest)**

Hasil	Frekuensi	Persentase	Kategori
80 – 100	1	6,25	Berkembang Sangat Baik
70 – 79	2	12,5	Berkembang Sesuai Harapan
60 – 69	3	18,75	Mulai Berkembang
0 – 59	10	62,5	Belum Berkembang

## 2. Hasil Pengisian Lembar Observasi Kelas Eksperimen Posttest (kelompok B3).

**Tabel 4.3**  
**Pengisian Lembar Observasi Kelompok Eksperimen Posttest**

No.	Responden	Nilai	Skor	Kategori
1.	DL	90	4	Berkembang Sangat Baik
2.	KDP	67	2	Mulai Berkembang
3.	DA	50	1	Belum Berkembang
4.	AC	40	1	Belum Berkembang
5.	SP	95	4	Berkembang Sangat Baik
6.	VE	92	4	Berkembang Sangat Baik
7.	ZAL	68	2	Mulai Berkembang
8.	VA	85	4	Berkembang Sangat Baik
9.	IS	70	3	Berkembang Sesuai Harapan
10.	AA	88	4	Berkembang sangat Baik
11.	RA	65	2	Mulai Berkembang
12.	ZA	75	3	Berkembang Sesuai Harapan
13.	SK	95	4	Berkembang Sangat Baik
14.	FA	90	4	Berkembang Sangat Baik
15.	RT	80	4	Berkembang Sangat Baik
16.	APM	75	3	Berkembang Sesuai Harapan
<b>Jumlah</b>		1.225		
<b>Rata-Rata</b>		<b>76,56</b>		<b>Berkembang Sesuai Harapan</b>

Berdasarkan hasil penelitian ini akan diuraikan sebagai berikut :

Rentang setiap kategori = Nilai maksimum – Nilai minimum

$$= \frac{98-30}{4} = 17$$

Berdasarkan data diatas, maka dapat dikategorikan kreativitas anak anak Di Tk Pembina II Kota Bengkulu dilihat pada tabel dibawah ini:

**Tabel 4.4**  
**Kategori Kreativitas anak Di Tk Pembina II Kota Bengkulu**  
**(Hasil Posttest)**

Hasil	Frekuensi	Persentase	Kategori
80 – 100	7	43,75	Berkembang Sangat Baik
70 – 79	4	25	Berkembang Sesuai Harapan
60 – 69	3	18,75	Mulai Berkembang
0 – 59	2	12,5	Belum Berkembang

Untuk lebih jelasnya apakah terdapat pengaruh Permainan *Polymer Clay Bantal* terhadap kreativitas anak di TK Pembina II Kota Benkulu, data pada tabel di atas yaitu perbandingan hasil pretest dan hasil posttest pada kelas eksperimen dapat dilihat dari diagram lingkaran dibawah ini :

**Gambar 4.1**  
**Grafik presentase hasil nilai pretest dan posttest kelas eksperimen**



Berdasarkan diagram di atas diketahui bahwa dari 16 anak di kelas eksperimen, hasil pretest dan posttest menghasilkan perubahan nilai yang sangat signifikan meningkat, hasil nilai posttest yang mendapat nilai > 90 dalam kategori berkembang sangat baik ada 7 anak dengan presentase 44% dan yang mendapat nilai < 69 atau tidak tuntas dalam kategori belum berkembang sebanyak 2 anak dengan presentase 12%, namun yang mendapat kategori berkembang sesuai harapan ada 4 anak dengan presentase 25% dan yang mendapat nilai dalam kategori masih berkembang sebanyak 3 anak dengan presentase 19%. Maka dapat disimpulkan bahwa permainan *Polymer Clay Bantal* efektif berpengaruh terhadap kreativitas anak di TK Pembina II Kota Bengkulu.

### 3. Hasil Pengisian Lembar Observasi Kelas Kontrol Pretest (kelompok B1).

**Tabel 4.5**  
Pengisian Lembar Observasi Kelompok Kontrol Pretest

No.	Responden	Nilai	Skor	Kategori
1.	AI	68	2	Mulai Berkembang
2.	MC	58	1	Belum Berkembang
3.	SKS	33	1	Belum Berkembang
4.	FS	34	1	Belum Berkembang
5.	AH	38	1	Belum Berkembang
6.	RA	65	2	Mulai Berkembang
7.	IHS	70	3	Berkembang Sesuai Harapan
8.	VP	35	1	Belum Berkembang
9.	KAL	45	1	Belum Berkembang
10.	HAS	60	2	Mulai Berkembang
11.	MGA	42	1	Belum Berkembang
12.	DA	55	1	Belum Berkembang
13.	NNP	63	2	Mulai Berkembang
14.	AP	52	1	Belum Berkembang
15.	YHP	42	1	Belum Berkembang
16.	CR	54	1	Belum Berkembang
<b>Jumlah</b>		814		
<b>Rata-Rata</b>		<b>50,87</b>		<b>Belum Berkembang</b>

Berdasarkan hasil penelitian ini akan diuraikan sebagai berikut :

$$\begin{aligned} \text{Rentang setiap kategori} &= \frac{\text{Nilai maksimum} - \text{Nilai minimum}}{\text{Jumlah kategori}} \\ &= \frac{79 - 25}{3} = 18 \end{aligned}$$

Berdasarkan data diatas, maka dapat dikategorikan kreativitas anak anak Di Tk Pembina II Kota Bengkulu dilihat pada tabel dibawah ini:

**Tabel 4.6**  
Kategori Kreativitas anak Di Tk Pembina II Kota Bengkulu  
(Hasil Pretest)

Hasil	Frekuensi	Persentase	Kategori
80 – 100	0	0	Berkembang Sangat Baik
70 – 79	3	18,75	Berkembang Sesuai Harapan
60 – 69	5	31,25	Mulai Berkembang
0 – 59	8	50	Belum Berkembang

### 4. Hasil Pengisian Lembar Observasi Kelas Kontrol Postest (kelompok B1).

**Tabel 4.7**  
Pengisian Lembar Observasi Kelompok Kontrol Postest

No.	Responden	Nilai	Skor	Kategori
1.	AI	85	4	Berkembang Sangat Baik

2.	MC	63	2	Mulai Berkembang
3.	SKS	45	1	Belum Berkembang
4.	FS	40	1	Belum Berkembang
5.	AH	56	1	Belum Berkembang
6.	RA	70	3	Berkembang Sesuai Harapan
7.	IHS	75	3	Berkembang Sesuai Harapan
8.	VP	38	1	Belum Berkembang
9.	KAL	52	1	Belum Berkembang
10.	HAS	71	3	Berkembang Sesuai Harapan
11.	MGA	50	1	Belum Berkembang
12.	DA	42	1	Belum Berkembang
13.	NNP	72	3	Berkembang Sesuai Harapan
14.	AP	60	2	Mulai Berkembang
15.	YHP	57	1	Belum Berkembang
16.	CR	62	2	Mulai Berkembang
<b>Jumlah</b>		938		
<b>Rata-Rata</b>		<b>58,62</b>		<b>Belum Berkembang</b>

Berdasarkan hasil penelitian ini akan diuraikan sebagai berikut :

Rentang setiap kategori =  $\frac{\text{Nilai maksimum} - \text{Nilai minimum}}{\text{Jumlah kategori}}$

$$= \frac{85-30}{4} = 13,75$$

Berdasarkan data diatas, maka dapat dikategorikan kreativitas anak anak Di Tk Pembina II Kota Bengkulu dilihat pada tabel dibawah ini:

**Tabel 4.8**  
**Kategori Kreativitas anak Di Tk Pembina II Kota Bengkulu**  
**(Hasil Pretest)**

Hasil	Frekuensi	Persentase	Kategori
80 – 100	2	12,5	Berkembang Sangat Baik
70 – 79	3	18,75	Berkembang Sesuai Harapan
60 – 69	4	25	Mulai Berkembang
0 – 59	7	43,75	Belum Berkembang

## 5. Uji Normalitas Data

### a. Kelompok Eksperimen

Sebelum menganalisis data, homogenitas dan normalitas data harus di ukur. Untuk mengukur itu, peneliti menggunakan *One Sample Kolmogorov-Smirnov Test*

## 1) Normalitas data Pretest

**Tabel 4.9**  
**Normalitas data pre test Kelompok Eksperimen**

Kelas		Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Nilai Belajar	Hasil Nilai Pretest Kelompok Eksperimen	.221	16	.035	.879	16	.037

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan *output One Sample Kolmogrov-Smirnov*, data yang diperoleh menunjukkan bahwa signifikansi yaitu  $0,035 > 0,05$ . Artinya dari data di atas berdistribusi normal. Pada *Shapiro-Wilk* data yang diperoleh adalah  $0,037 > 0,05$  artinya  $0,037$  lebih dari  $0,05$  maka data tersebut berdistribusi normal.

## 2) Normalitas data Posttest

**Tabel 4.10**  
**Normalitas Data Posttest Kelompok Eksperimen**

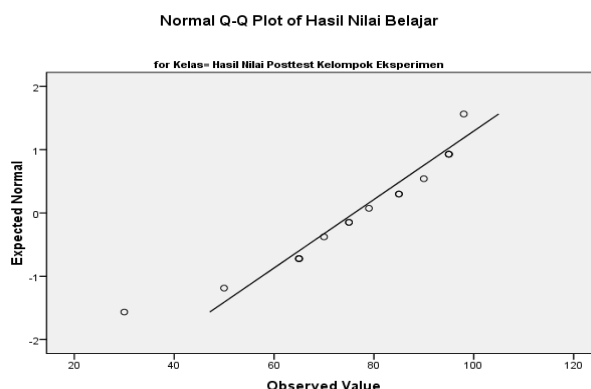
Kelas		Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Nilai Belajar	Hasil Nilai Posttest Kelompok Eksperimen	.150	16	.200*	.912	16	.124

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan *output One Sample Kolmogrov-Smirnov*, data yang diperoleh menunjukkan bahwa signifikansi yaitu  $0,200 > 0,05$ . Artinya dari data di atas berdistribusi normal. Pada *Shapiro-Wilk* data yang diperoleh adalah  $0,124 > 0,05$  artinya  $0,124$  lebih dari  $0,05$  maka data tersebut berdistribusi normal.

Pengujian normalitas tersebut dapat dilihat juga berdasarkan grafik *Normal Q-Q Plots* dan *Box Plots*. Dalam hal ini adapun indikator dari *Q-Q Plots* adalah data dinyatakan berdistribusi normal jika sebaran data dalam bentuk titik-titik yang rapat atau berimpit dengan sebuah garis lurus. Sedangkan *Box Plots* adalah ringkasan distribusi sampel yang disajikan secara grafis yang bisa menggambarkan bentuk distribusi data (*skewness*), ukuran tendensi sentral dan ukuran penyebaran (keragaman) data pengamatan. *Box Plots* dapat membantu dalam memahami karakteristik dari distribusi data. Selain untuk melihat derajat penyebaran data (yang dapat dilihat dari tinggi/panjang *Box Plots*) juga dapat digunakan untuk menilai kesimetrisan sebaran data. Panjang kotak menggambarkan tingkat penyebaran atau keragaman data pengamatan, sedangkan letak median dan panjang *whisker* menggambarkan tingkat kesimetrisannya.

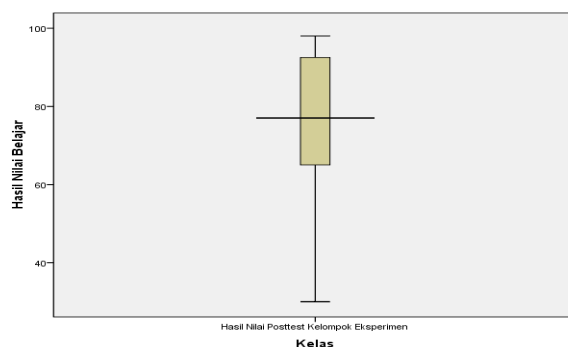
Pertama, grafik *Normal Q-Q Plots* hasil nilai belajar anak di TK Pembina II Kota Bengkulu dapat dilihat pada gambar di bawah ini :



**Gambar 4.3**  
***Normal Q-Q Plots* hasil Posttest nilai belajar anak di TK Pembina II Kota Bengkulu Kelompok Eksperimen**

Berdasarkan grafik *Normal Q-Q Plots* untuk hasil Posttest nilai belajar anak di TK Pembina II Kota Bengkulu Kelompok Eksperimen di atas menunjukkan bahwa sebaran data dalam bentuk titik-titik hampir semuanya merapat dengan garis lurus. Berdasarkan hasil sebaran data pada grafik nilai tersebut dapat dinyatakan berdistribusi normal, hal ini sesuai dengan indikator dalam pengujian normalitas. Hal ini menunjukkan bahwa  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak, yang artinya data berdistribusi normal.

Kedua, *Box Plots* hasil Posttest nilai belajar anak di TK Pembina II Kota Bengkulu Kelompok Eksperimen dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



**Gambar 4.4**  
***Box Plots* hasil Posttest nilai belajar anak di TK Pembina II Kota Bengkulu Kelompok Eksperimen**

Berdasarkan gambar 4.2 *Box Plots* untuk hasil Posttest nilai belajar anak di TK Pembina II Kota Bengkulu Kelompok Eksperimen di atas menunjukkan bahwa derajat penyebaran data (yang dapat dilihat dari tinggi/panjang *Box Plots*) memiliki kesimestrisan terhadap sebaran data, artinya berdasarkan hasil sebaran data pada gambar *Box Plots* nilai keterampilan berbicara tersebut dapat dinyatakan berdistribusi normal, hal ini menunjukkan bahwa  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak.

#### **b. Kelompok Kontrol**

Sebelum menganalisis data, homogenitas dan normalitas data harus di ukur. Untuk mengukur itu, peneliti menggunakan *One Sample Kolmogorov-Smirnov Test*.

## 1) Normalitas data Pretest

**Tabel 4.11**  
**Normalitas data pre test Kelompok Kontrol**

Kelas		Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Hasil Nilai Belajar	Hasil Nilai Pretest Kelompok Kontrol	.212	16	.052	.874	16	.031

a. Lilliefors Significance Correction

Hasil uji *kolmogorov smirnov* dari nilai pre test kelas kontrol menunjukkan bahwa signifikansi 0,052 dapat dilihat bahwa lebih tinggi dari 0,05 yang berarti bahwa nilai post test dari kelas kontrol berdistribusi normal.

## 2) Normalitas data Posttest

**Tabel 4.12**  
**Normalitas data Postest Kelompok Kontrol**

Kelas		Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Nilai Belajar	Hasil Nilai Postest Kelompok Kontrol	.177	16	.196	.910	16	.116

a. Lilliefors Significance Correction

Hasil uji *kolmogorov smirnov* dari nilai postest kelas kontrol menunjukkan bahwa signifikansi 0,196 dapat dilihat bahwa lebih tinggi dari 0,05 yang berarti bahwa nilai post test dari kelas kontrol berdistribusi normal.

## 6. Hasil Homogenitas

Hasil uji homogenitas dapat dilihat pada tabel berikut

**Test of Homogeneity of Variance**

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai Hasil Belajar Based on Mean	.406	1	30	.529
Based on Median	.200	1	30	.658
Based on Median and with adjusted df	.200	1	29.562	.658
Based on trimmed mean	.412	1	30	.526

Interpretasi Uji Homogenitas, berdasarkan output diatas, diketahui nilai *signifikansi (sig) Based On Mean* adalah sebesar  $0,529 > 0,05$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa varians data posttest kelas eksperimen dan data posttest kelas control bahwa data homogen.

## 7. Statistik Hasil Analisis

### a. Analisis *Paired sampel t-test*

Analisis statistik mengenai hasil pre test dan post test kelas eksperimen

**Tabel 4.13**  
**Statistik Paired Samples Kelas Eksperimen**

**Paired Samples Statistics**

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 Pretest	46.5625	16	19.72467	4.93117
Posttest	76.0625	16	18.48772	4.62193

Berdasarkan statistik *Paired Samples* kelas eksperimen, rata-rata pretest hasil penelitian di kelas eksperimen adalah 46,56 dan standar deviasinya adalah 19,724 Rata-rata posttest pada kelas eksperimen adalah 76,06 dan standar deviasinya adalah 18,487.

**Paired Samples Test**

	Paired Differences					T	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 Pretest - Posttest	-2.95000E1	14.41296	3.60324	-37.18012	-21.81988	-8.187	15	.000

Berdasarkan hasil *paired sampel t-test*, rata-rata antara pretest dan posttest pada kelas eksperimen adalah -2.9500 dengan standar deviasi 14.412 dan *t-obtained* adalah -8.187 Pada tingkat signifikan 0,05 derajat kebebasan 15. Dapat dilihat bahwa *t-obtained* diperoleh nilai lebih tinggi daripada *t-tabel*. Dapat disimpulkan terdapat pengaruh penerapan permainan *polymer clay bantal* terhadap

keaktivitas anak di TK Pembina II Kota Bengkulu dengan nilai signifikansi  $0,000 < \text{nilai } \alpha$  yaitu 0,05.

Pada bagian ini, peneliti akan memaparkan pembahasan mengenai hasil penelitian tentang permainan *polymer clay bantal* terhadap kreativitas anak di TK Pembina II Kota Bengkulu. Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa permainan *polymer clay bantal* berpengaruh terhadap peningkatan kreativitas anak di TK Pembina II Kota Bengkulu.

Pembahasan ini mengintegrasikan hasil penelitian lapangan dengan kerangka grand theory tentang kreativitas anak, serta membandingkannya dengan hasil penelitian relevan lainnya. Menurut teori kreativitas dalam pendidikan anak usia dini, kreativitas adalah kemampuan anak untuk menghasilkan ide dan karya yang orisinal serta inovatif, dipacu oleh lingkungan yang mendukung eksplorasi dan stimulasi sensorik-motorik. Grand theory ini menyatakan bahwa media yang memungkinkan anak berkreasi secara aktif seperti *polymer clay*, akan merangsang aspek-aspek kreativitas seperti kelancaran, keluwesan, keaslian, dan elaborasi ide.

Hasil penelitian di TK Pembina II Kota Bengkulu menunjukkan bahwa setelah perlakuan, kelas eksperimen yang menggunakan permainan *polymer clay bantal* mengalami peningkatan kreativitas yang signifikan, dibandingkan kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Hal ini ditandai dari hasil *paired sample t-test*: rata-rata selisih pretest-posttest kelas eksperimen adalah  $-2,9500$  ( $SD = 14,412$ ), dengan  $t\text{-obtained} = -8,187$ ,  $p = 0,000 < \alpha$  (0,05). Karena  $t\text{-obtained}$  lebih besar (secara absolut) daripada  $t\text{-tabel}$ , maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan *polymer clay bantal* berpengaruh signifikan terhadap kreativitas anak di TK Pembina II Kota Bengkulu.

Temuan ini sejalan dengan penelitian Rifka Dhiya Ulfa & Sri Hartati (2023) di TK Pertiwi 1 Padang, yang juga menggunakan desain quasi-eksperimen serupa. Mereka menemukan bahwa setelah treatment *polymer clay*, rata-rata posttest menunjukkan selisih sebesar 3,87, menunjukkan efek lebih besar dibandingkan plastisin dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini. (Rifka Dhiya Ulfa 2023)

Selain itu, hasil penelitian lain mendukung bahwa media clay umumnya terbukti efektif dalam merangsang kreativitas dan kemampuan motorik halus anak. Misalnya, penelitian di TK Harapan Ceria (Sumatera Selatan) menggunakan clay berbahan tepung menunjukkan peningkatan kreativitas dari kategori “mulai berkembang” ke “berkembang sesuai harapan” setelah dua siklus tindakan kelas.

Lalu, studi Desa Tanjung Bulan Ulu juga menegaskan bahwa bermain clay berpotensi besar merangsang kreativitas anak usia dini. Berbagai sumber praktis juga menekankan manfaat bermain clay dalam mendukung perkembangan anak: mengembangkan kreativitas, imajinasi, konsentrasi, motorik halus, pengenalan warna, serta mengurangi kecanduan gadget. Semua ini sejalan dengan teori yang menegaskan bahwa media yang melibatkan manipulasi manual dan estetika visual berperan besar sebagai agen kreatif. (Rahmayana 2024)

Dengan demikian, hasil penelitian ini secara konsisten mendukung grand theory Gardner tentang stimulasi kecerdasan visual-spasial dan kinestetik, serta konsisten dengan berbagai hasil penelitian serupa baik yang menggunakan clay polimer. Jadi dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian ini memperkuat ide bahwa media pembelajaran yang bersifat eksploratif, manipulatif, dan imajinatif seperti *polymer clay*, efektif meningkatkan kreativitas anak. penelitian ini telah membuktikan bahwa melalui penguatan proses anak menjadi lebih aktif, percaya diri, imajinatif, serta mampu mengolah ide secara fleksibel dan luwes.

Kesimpulannya, permainan *polymer clay bantal* terbukti efektif meningkatkan kreativitas anak di TK Pembina II Kota Bengkulu. Temuan ini selaras dengan grand theory Gardner dan konsisten dengan hasil penelitian terdahulu. Di samping itu, setiap ketidaksesuaian atau variasi respons anak terhadap media ini merupakan temuan penelitian yang berharga menggambarkan pentingnya fleksibilitas dan diferensiasi dalam mendesain pengalaman belajar kreatif.

## KESIMPULAN/CONCLUSION

Berdasarkan penelitian dan pembahasan yang telah peneliti lakukan mengenai pengaruh permainan polymer clay bantal terhadap kreativitas anak di Tk Pembina II Kota Bengkulu, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa Berdasarkan hasil paired sampel t-test, rata-rata antara pretest dan posttest pada kelas eksperimen adalah -2.9500 dengan standar deviasi 14.412 dan t-obtained adalah -8.187 Pada tingkat signifikan 0,05 derajat kebebasan 15. Dapat dilihat bahwa t-obtained diperoleh nilai lebih tinggi daripada t-tabel dengan berdasarkan hasil perhitungan nilai SPSS yang diperoleh bahwa nilai signifikansi  $0,000 < \text{nilai } \alpha$  yaitu 0,05. Maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima artinya ada pengaruh permainan polymer clay bantal terhadap kreativitas anak di Tk Pembina II Kota Bengkulu.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Emzir. (2015). *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kuantitatif dan Kualitatif*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Honita, R. (2016). *Media Pembelajaran Kreatif untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Deepublish.
- Husnida, N. (2016). *Pendidikan Anak Usia Dini: Teori dan Praktik*. Bandung: Alfabeta.
- Masganti. (2016). *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Moleong, L. J. (2016). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Munandar, U. (2014). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Rachmawati, Y. (2010). *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Romlah, T. (2015). *Media dan Sumber Belajar Anak Usia Dini*. Bandung: Alfabeta.
- Santoso, S. (2018). *Menguasai Statistik dengan SPSS 25*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suyadi. (2015). *Konsep Dasar PAUD*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Sekretariat Negara.
- Wahyuni, D. (2019). *Inovasi Media Belajar Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Deepublish.