**Temuan Siklus I dan II**

Pada siklus I keterlaksanaan pembelajaran menggunakan playdoh untuk meningkatkan kreativitas anak dapat terlaksana dengan baik, begitu juga pada siklus II. Kendala yang dihadapai pada siklus II berupa ada beberapa anak yang absen, dan ada juga yang baru sembuh jadi sedikit terhalang proses adaptasinya. Tetapi peningkatan kreativitas anak melalui permainan playdoh secara keseluruhan dapat terlaksanan dengan lancar dan baik, bisa dilihat pada siklus I total rata-rata sebanyak 18,46 dengan prosentasi 75,58% meningkat menjadi 20,6 dengan prosentase 93,57% pada siklus II. Data aktivitas anak selama proses pembelajaran siklus I dan II ditunjukan pada Tabel 2.

**Tabel 2 Rekapitulasi Peningkatan Kreativitas Anak Siklus I dan Siklus II dengan Prosentase.**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Jenis aktivitas anak** | **Siklus I** | **Siklus II** | **Peningkatan skor rerata** | **%** |
| Mengikuti kegiatan berdoa sebelum kegiatan | 19 | 22 | 3 | 17,75% |
| Aktif dalam kegiatan percakapan | 12,5 | 19 | 6,5 | 33,32% |
| Mengikuti kegiatan motorik kasar dengan antusias | 21 | 22 | 1 | 10,6% |
| Anak antusias dalam mengamati playdoh yang ditunjukan guru | 19 | 21,5 | 2,5 | 16,64% |
| Aktif dalam bertanya | 15,5 | 19 | 3,5 | 20,12% |
| Aktif dalam menjawab pertanyaan | 15,5 | 19 | 3,5 | 20,12% |
| Rasa ingin tahu tentang playdoh | 20,5 | 22 | 1,5 | 12,69% |
| Mencoba mengumpulkan informasi | 18 | 19 | 1 | 10,11% |
| Kegiatan anak dalam menalar, misalnya guru membuat bentuk dan anak mencoba menebak nama benda tersebut | 16 | 20 | 4 | 22,89% |
| Dapat mengkomunikasikan tentang kegiatan yang sudah dikerjakan | 16 | 20 | 4 | 22.3% |
| Antusias dalam mengerjakan tugas yang diberikan | 15,5 | 21,5 | 6 | 31,58% |
| Dapat bekerjasama dalam kelompok | 13,5 | 21,5 | 8 | 40,01% |
| Aktif dalam mengikuti diskusi tentang kegiatan satu hari | 19 | 20 | 1 | 10,12% |
| Mengikuti kegiatan berdoa setelah selesai belajar | 21 | 22 | 1 | 10,42% |

Berdasarkan tabel 4.10 menunjukan bahwa setiap aktivitas anak selama proses pembelajaran meningkat dari siklus I ke siklus II. Peningkatan terlihat pada aktivitas mengikuti kegiatan berdoa sebelum kegiatan (17,75%), aktif dalam kegiatan percakapan (33,32%), mengikuti kegiatan motorik kasar dengan antusias (10,6%), anak antusias dalam mengamati playdoh yang ditunjukan guru (16,64%), aktif dalam bertanya (20,12%), aktif dalam menjawab pertanyaan (20,12%), rasa ingin tahu tentang playdoh (12,69%), mencoba mengumpulkan informasi (10,11%), kegiatan anak dalam menalar, misalnya guru membuat bentuk dan anak mencoba menebak nama benda tersebut (22,89%), dapat mengkomunikasikan tentang kegiatan yang sudah dikerjakan (22,3%), antusias dalam mengerjakan tugas yang diberikan (31,58%), dapat bekerjasama dalam kelompok (40,01%), aktif dalam mengikuti diskusi tentang kegiatan satu hari (10,12%).

Permainan playdoh dapat meningkatkan kreativitas anak juga hasil belajarnya, terlihat dari peningkatan enam lingkup perkembangan anak mulai dari lingkup perkembangan nilai agama dan moral, sosial emosional, kognitif, bahasa, fisik motorik, dan seni. Peningkatan kreativitas anak pada siklus I dan II dapat dilihat pada Tabel 3.

**Tabel 3 Rekapitulasi Peningkatan Kreativitas Anak dalam 6 lingkup perkembangan**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Kegiatan** | **Skor rata-rata** | **Peningkatan (%)** |
| Pra tindakan | 37,49% | - |
| Siklus I | 83,49% | 46% |
| Siklus II | 100% | 16,51% |

Tabel 3 menunjukan bahwa ditemukan peningkatan pada skor rata-rata. Peningkatan tersebut dibandingkan pada kreativitas sebelum dilakukan penelitian diperoleh 37,49%, nilai yang sangat kurang karena tidak sampai setengah dari jumlah total anak-anak di kelas, tapi seteleah dikondisikan dengan permainan playdoh, bisa dilihat pada siklus I peningkatan yang signifikan karena hampir 50%, yaitu 46% dengan skor rata-rata adalah 83,49%. Sedangkan pada siklus II meningkat 16,51% menjadi skor rata-rata 100%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan playdoh untuk meningkatkan kreativitas anak pada siklus I dan II dinyatakan tuntas.