

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini

Pengembangan atau evolusi adalah serangkaian perubahan yang terus-menerus dan berkelanjutan pada fungsi fisik dan mental individu menuju kedewasaan melalui pertumbuhan, pematangan, dan pembelajaran. Jadi dapat dipahami bahwa pengembangan atau evolusi adalah suatu perubahan pada sesuatu yang menunjukkan hal yang baru dan berkembang dari hari ke hari.¹ Perkembangan seorang anak tercermin dari perubahan yang dialaminya, yang tentunya merupakan perubahan ke arah yang positif. Anak dapat dikatakan berkembang melalui serangkaian perubahan, dari yang awalnya tidak mampu menjadi mampu, dan seterusnya.

Pengembangan kreativitas anak usia dini adalah serangkaian kegiatan yang sengaja dilakukan untuk membawa perubahan agar anak memiliki kemampuan untuk melakukan sesuatu yang baru. Kreativitas menunjukkan dirinya dalam keberadaan tindakan baru. Pengembangan kreativitas dapat berjalan dengan baik melalui proses penemuan dan pencarian, karena kemudian anak bereksperimen dengan bantuan ide atau cara baru dengan alat dan bahan yang sederhana.

a. Pengertian Kreativitas

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) kreativitas merupakan kemampuan setiap individu dalam menciptakan atau daya cipta. Seperti halnya pendapat Santrock bahwa kreativitas merupakan suatu kemampuan berpikir sesuatu dengan menggunakan cara yang baru dan unik serta menciptakan solusi terhadap masalah yang dihadapi dengan cara yang tidak biasa.² Kreativitas merupakan kemampuan seseorang yang terkait dengan

¹ Siti Hairiyah, "Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Permainan Edukatif," *Kariman: Jurnal Pendidikan Dan Keislaman* 7, no. 2 (2019): Hal 268.

² Ismaniar Ismaniar and Nur Hazizah, *Buku Ajar Pelatihan Kreativitas Deu-Coupage Bagi Pendidik PAUD* (INA-Rxiv, 2019). Hal 14

pencapaian khusus dalam kehidupan sehari-hari, yang menciptakan hal-hal baru atau hal-hal yang sudah ada dalam konsep baru, menemukan solusi untuk masalah yang tidak dapat ditemukan kebanyakan orang, membuat ide yang belum pernah ada, dan untuk melihat berbagai kemungkinan yang akan terjadi.³

Secara lebih rinci Drevdahl mengemukakan bahwa kreativitas ialah kemampuan yang dimiliki oleh seseorang dalam menghasilkan komposisi, produk atau gagasan apa saja yang benar-benar baru dan belum dikenal pembuatnya. Hal ini dapat berupa kegiatan imajinasi atau sistensis pemikiran yang hasilnya bukan hanya rangkuman tetapi mencakup pembentukan pola baru dan gabungan dari informasi.⁴ Kreativitas juga merupakan hasil interaksi individu dengan lingkungan, kemampuan untuk membuat kombinasi baru berdasarkan data, informasi atau elemen yang sudah ada atau diketahui, yaitu semua pengalaman dan pengetahuan yang diperoleh seseorang selama hidupnya, baik dalam lingkungan sekolah, dirumah, dan dari masyarakat.

Meningkatkan kreativitas anak usia dini dapat menggunakan berbagai cara agar dapat berpengaruh pada anak usia dini. Salah satunya adalah melalui media permainan. Melalui media permainan kreativitas anak akan lebih cepat terangsang karena dunia anak merupakan dunia bermain, selain itu melalui media permainan anak tidak cenderung bosan seperti halnya anak di hadapkan dengan LKA.

Guru memiliki peran yang sangat peting terutama dalam pembentukan karakter dan mengembangkan potensi kreatif anak. Dibutuhkan guru yang kreatif untuk anak yang mempunyai kreativitas. Guru yang kreatif dapat dilihat melalui sikap guru yang mampu menerapkan berbagai metode dan variasi dalam proses

³ Ihsan Maulana and Farida Mayar, "Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Di Era Revolusi 4.0," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 03, no. 03 (2019): 1143, <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jptam.v3i3.333>.

⁴ Masganti Sit, Khadijah, and Dkk, *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Teori Dan Praktik*, ed. Muhammad Yunus Nasution and Aulia, Edisi Pert (Medan: Perdana Publishing, 2016).

pembelajaran. Dalam menyampaikan pembelajaran guru harus mempunyai strategi dalam proses pembelajaran untuk menggali kreativitas yang ada dalam diri anak, guru harus mampu membuat anak mengekspresikan pemikiran, ide dan pendapatnya yang disalurkan melalui hasil karya anak. Hal ini dapat ditingkatkan melalui imajinasi, permainan atau kegiatan yang menyenangkan.

Terdapat beberapa ciri kreativitas menurut Guilford dalam buku Munandar, diantaranya adalah :

- 1) Kefasihan dalam berpikir yang berarti kemampuan anak dalam menciptakan gagasan baru yang muncul secara cepat dari pemikiran seseorang.
- 2) Elaborasi atau kemampuan yang dimiliki seseorang dalam menguraikan setiap gagasan dan meningkatkan detail yang terdapat pada objek, sehingga menjadi sesuatu yang lebih menarik.
- 3) Originalitas yaitu kemampuan untuk melahirkan sebuah gagasan atau ide yang unik.⁵

Berdasarkan tipenya kreativitas terbagi menjadi tiga macam tipe, diantaranya adalah :

- 1) Menciptakan, yaitu proses dimana seorang menciptakan sesuatu yang tidak ada menjadi ada.
- 2) Memodifikasi, yaitu dengan cara membentuk fungsi-fungsi baru dan menjadi berbeda dari yang sudah ada.
- 3) Mengkombinasikan, yaitu menghubungkan dua hal atau lebih yang sebelumnya tidak saling berhubungan.⁶

Pada pengembangan kreativitas anak usia dini, sesuai dengan definisi kreativitas yang ditinjau dari aspek pribadi, pendorong, proses dan produk adalah sebagai berikut :

- a. Pribadi kreativitas merupakan istilah dari keunikan yang dimiliki oleh individu dalam interaksi terhadap lingkungan di sekitarnya. Dari sini lah diharapkan

⁵ Asyiful Munar, Hibana Hibana, and Susilo Surahman, "Implementasi Model Pembelajaran Sentra Bahan Alam Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 4-5 Tahun," *Jurnal Pg-Paud Trunojoyo: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini* 8, no. 2 (2021): 1-9.

⁶ Duniaapcoid, "Macam Kreativitas," *Dunia Pendidikan*, 2023, <https://duniapendidikan.co.id/macam-kreativitas/>.

timbulnya gagasan-gagasan baru dan sesuatu yang inovatif. Sebagai seorang pendidik hendaknya bisa menghargai keunikan yang dimiliki masing-masing anak didiknya.

- b. Pendorong dari lingkungan untuk mewujudkan kreativitas anak usia dini sangat diperlukan, baik berupa apresiasi, dukungan, pemberian penghargaan, dan pujian. Bakat kreativitas bisa berkembang apabila dalam lingkungan yang mendukung, dan dapat terhambat dalam lingkungan yang tidak menunjang bakat kreativitas tersebut.
- c. Proses dalam pengembangan kreativitas anak usia dini butuh di beri kesempatan untuk menyibukan diri secara kreatif. Guru sebaiknya bisa merangsang anak untuk melibatkannya dalam berbagai kegiatan yang bersifat kreatif. Dalam hal ini yang perlu adalah memberikan anak kebebasan untuk mengekspresikan dirinya secara kreatif. Misalnya melalui tulisan, lukisan, dan sebagainya.
- d. Produk kondisi yang memungkinkan anak menciptakan produk kreatif yang bernilai adalah kondisi pribadi dan lingkungan yaitu sejauh mana dorongan untuk terlibat dalam proses kegiatan kreatif dengan mengenali bakat dan ciri-ciri pribadi anak kreatif dengan menstimulasi dengan sarana dan prasarana yang mengugah minat anak.⁷

b. Pengertian Anak Usia Dini

Berdasarkan pengertian dari *National Assosiation for the Education Young Children* (NAEYC) di definisikan bahwa anak usia dini adalah anak yang berada di rentang usia nol sampai dengan usia delapan tahun.⁸ Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) anak usia dini merupakan penduduk yang berusia nol sampai dengan enam tahun. Sesuai dengan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional

⁷ Ampun Bantali, *Psikologi Perkembangan (Konsep Pengembangan Kreativitas Anak)*, ed. Nur Kholik, Salma Rozana, and Ahmad Mufid A, I (Yo: Jejak Pustaka, 2022).

⁸ Ahmad Susanto, *Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep Dan Teori)*, ed. Suryani and Uce Rahmawati, 01 ed. (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2017).

No.20/2003 ayat 1, bahwa “yang termasuk anak usia dini adalah anak yang masuk dalam rentang usia 0-6 tahun.”

Pada usia ini adalah periode pertama yang penting dan dasar dalam masa perkembangan dan pertumbuhan kehidupan. Masa usia dini merupakan masa pembentukan pondasi awal kepribadian yang dapat menentukan pengalaman kehidupan anak dimasa mendatang. Pada rentang usia ini biasanya juga disebut masa *golden age*⁹ atau usia emas anak dalam meyerap apa yang diajarkan kepadanya. Sehingga sangat penting bagi pendidik untuk memaksimalkan stimulasi bagi dar segi kognitif, motorik, bahasa, sosial, seni, dan berbagai macam kemampuan lainnya.

Aspek perkembangan berperan sangat penting bagi anak, karena apabila perkembangan anak tidak sesuai dengan tahapannya maka anak akan tertinggal dengan teman sebayanya. Perkembangan merupakan bertambahnya kemampuan dalam struktur dan fungsi tubuh yang lebih kompleks dalam pola yang terpadu, terarah dan teratur¹⁰ serta dapat diramalkan sebagai hasil dari proses pematangan.

Menurut Peraturan Pemerintah No 57 Tahun 2021 tentang Standar Pendidikan Nasional Pasal 5 ayat (2) bahwa Standar tingkat pencapaian perkembangan anak usia dini sebagaimana yang dimaksud pada ayat (1) difokuskan pada aspek perkembangan anak yang mencakup :

1) Nilai agama dan moral

Pada aspek ini indikator pencapaian perkembangan anak meliputi mengenal agama yang dianut, meniru gerakan ibadah dengan urutan yang benar, mengucapkan salam dan membalas salam.

⁹ Ni Luh Ika. W, Ni Wayan Risna. D, and Dkk, *Teori Dan Aplikasi Pendidikan Anak Usia Dini*, ed. I Putu Yoga (Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021). Hal 01

¹⁰ Ririn Dwi Wiresti, “Aspek Perkembangan Anak: Urgensitas Ditinjau Dalam Paradigma Psikologi Perkembangan Anak,” *Aulad: Journal on Early Childhood* 3, no. 1 (2020): 36–44.

2) Fisik motorik

Pada aspek perkembangan fisik motorik terbagi menjadi bagian yaitu motorik kasar, motorik halus halus dan kesehatan dan perilaku keselamatan.

3) Kognitif

Sama dengan aspek fisik motorik, aspek kognitif ini juga dibagi menjadi tiga bagian yaitu belajar dan pemecahan masalah, berfikir logis, dan berpikir simbolik.

4) Bahasa

Aspek perkembangan bahasa mempunyai dua bagian yang pertama yaitu dapat memahami bahasa dan yang kedua dapat mengungkapkan bahasa.

5) Sosial emosional.

Yang terakhir adalah aspek sosial emosional terbagi menjadi tiga bagian yaitu kesadaran diri, rasa tanggung jawab untuk diri sendiri dan orang lain.¹¹

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin *medius* yang berarti perantara, tengah atau pengantar sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) media adalah alat, sarana, atau penghubung. Media secara istilah adalah semua bentuk dan saluran yang bisa digunakan dalam suatu proses penyajian informasi. Media pembelajaran merupakan suatu penghubung atau perantara yang digunakan untuk penyampaian materi kepada anak dengan alat tertentu sehingga anak dapat mengerti materi yang disampaikan secara cepat.¹² Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berarti suatu alat perantara yang digunakan untuk menyampaikan suatu pembelajaran.

Dengan adanya media pembelajaran dapat menjadi pendorong yang sebelumnya pembelajaran berpusat

¹¹ Peraturan Pemerintah Nomor 57 Tahun 2021 Tentang Standar Pendidikan Nasional

¹² Andrew Fernando Pakpahan, Dewa Putu Yudhi Ardiana, and Dkk, *Pengembangan Media Pembelajaran*, ed. Abdul Karim and Sukarman Purba, 01 ed. (Yayasan Kita Menulis, 2020). Hal 08

kepada guru menjadi berpusat kepada anak, karena penggunaan media pembelajaran memungkinkan anak dapat belajar secara mandiri. Dalam penerapan media pembelajaran guru harus memastikan terlebih dahulu apakah media pembelajaran sudah sesuai dan dapat diterapkan kepada anak atau belum. Keberhasilan suatu media pembelajaran dapat ditentukan dengan beberapa aspek berikut ini :

- 1) Kemampuan siswa
- 2) Tujuan pembelajaran
- 3) Strategi pembelajaran
- 4) Kemampuan dalam merancang dan menggunakan media
- 5) Biaya pembuatan media
- 6) Sarana dan prasarana penunjang
- 7) Efisiensi dan efektivitas

Media pembelajaran merupakan suatu alat yang menjadi perantara dalam menyampaikan pembelajaran kepada anak usia dini karena anak usia dini tidak bisa lepas dari media pembelajaran, namun media pembelajaran anak usia dini pada prinsipnya harus dapat menstimulasi semua aspek perkembangan anak dan dapat mengatasi rasa bosan pada anak sehingga pembelajaran dapat berjalan efektif.¹³ Terdapat beberapa jenis media pembelajaran dalam kegiatan bermain sambil belajar bagi anak usia dini, diantaranya sebagai berikut :

- 1) Media Audio atau biasa disebut dengan media dengar, media pembelajaran ini bisa menyampaikan pesan melalui suara dan bunyi seperti suara bahasa, musik, dan *sound effect* yang bisa dikombinasikan untuk menguatkan isi pesan.
- 2) Media Visual, media yang bisa digunakan untuk menyampaikan informasi dengan melalui penglihatan yang berupa bentuk simbol visual.

¹³ Herman Zaini and Kurnia Dewi, "Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini," *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 1, no. 1 (2017): 81–96.

- 3) Media audio visual, media yang menampilkan informasi melalui suara, gambar, dan tulisan. Media ini seperti televisi dan film.
- 4) Media lingkungan, media lingkungan merupakan lingkungan yang digunakan dalam proses pembelajaran dimana anak usia dini dikenalkan atau dibawa kesuatu tempat yang dapat mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak. Media lingkungan ini dapat berupa perkebunan, taman-taman sekolah, dan museum atau tempat wisata yang mempunyai nilai pendidikan lainnya.

Dalam penelitian ini media pembelajaran *playdough* di rasa tepat dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini, karena media *playdough* dapat dibentuk sesuai dengan ide dan imajinasi anak.

b. Pengertian Media Pembelajaran *Playdough*

Playdough adalah salah satu media permainan edukatif dalam kegiatan pembelajaran yang termasuk dalam standar peralatan bermain yang murah dan dapat di bentuk berbagai pola sesuai dengan kekuatan imajinasi.

Media pembelajaran *playdough* ini merupakan salah satu media pembelajaran edukatif yang dapat merangsang imajinasi anak. Media pembelajaran *playdough* ini akan membuat anak berkreasi sesuai dengan imajinasi nya sehingga dapat mengembangkan kreativitasnya. Melalui imajinasinya tersebut anak dilatih untuk menciptakan suatu bangunan atau benda yang sesuai dengan khayalannya misalkan angka, abjad, binatang, tumbuhan dan lain sebagainya.¹⁴ Menurut Anggraiani bermain *playdough* merupakan suatu kegiatan yang bermanfaat dalam perkembangan otak anak. Dengan permainan *playdough* ini bukan hanya mengasyikan bagi anak tetapi juga dapat bermanfaat untuk meningkatkan perkembangan otaknya. Melalui bermain *playdough* anak dapat membuat bermacam

¹⁴ Nur Liana Siregar and Juli Yanti Harahap, "Meningkatkan Kreatifitas Anak Usia Dini Melalui Bermain Media *Playdough* di PAUD Thursina Medan," *Jurnal Akrab Juara* 6, no. 4 (2021): 168–74.

bentuk karyanya sendiri dan kreatifitasnya masing-masing.¹⁵

Dalam menstimulasi kreativitas anak dapat dikembangkan melalui kegiatan yang menyenangkan. Media pembelajaran *playdough* dapat digunakan sebagai langkah awal dalam mengobservasi perkembangan kreativitas masing-masing anak. Penggunaan media pembelajaran *playdough* juga sangat tepat untuk pembentukan kreativitas awal pada anak usia dini dengan melalui proses melemaskan *playdough* dengan meremas, merasakan, menggulung, memipihkan.¹⁶

Bermain merupakan kegiatan yang tidak lepas dari anak-anak bahkan bermain dilakukan oleh anak sejak kecil hingga beranjak dewasa. Bermain adalah semua kegiatan anak yang menjadikan langkah untuk mengenal lingkungan dan dunia. Tidak hanya dijadikan sebagai pengisi waktu luang tetapi juga menjadi kebutuhan anak.

Salah satu kegiatan bermain yang diperkirakan dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini adalah permainan yang menggunakan adonan (*dough*) atau biasa dikenal plastisin. *Playdough* (*play-dough*) adalah adonan mainan bentuk modern dari tanah liat mainan (lempung).

Harry Sulastianto berpendapat bahwa pembentukan benda menggunakan media *playdough* bisa dilakukan dengan bermacam cara, yaitu dengan cara membentuk *playdough* dengan putaran dan tanpa putaran seperti pijatan (*pinch forming*), cara tali atau di pilin (*coil*). Dan juga menggunakan teknik slab. Menurut Hajar Pamadhi manfaat membuat bentuk dengan *playdough* adalah anak bisa mengenal benda yang ada disekitarnya, fungsi otak dapat berkembang, dan mengembangkan teknik keterampilan hidup.¹⁷ Dari berbagai macam

¹⁵ Azizah Amelia, “Penerapan Permainan Media Playdough Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Di TK IT Aisyah Wayhuwi Lampung Selatan” (UIN Raden Intan Lampung, 2022).

¹⁶ Endang Supatminingrum, *Pengembangan Kreativitas Anak Melalui Media Plastisin*, Cetakan I (Tangerang Selatan: Indocamp, 2022).

¹⁷ Adhykha Yuningsih, “Penggunaan Playdough Dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak Usia Dini Kelompok A Di Raudhatul Athfal Ismaria Al-Qur’anniyah Rajabasa Bandar Lampung” (UIN Raden Intan Lampung, 2018).

pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *playdough* mempunyai banyak manfaat dalam mengembangkan kreativitas dan fungsi otak bagi anak usia dini. *Playdough* juga media pembelajaran sederhana yang mudah di dapat karena bisa dibuat sendiri di rumah.

1) Langkah-langkah penerapan *playdough*

Menurut Rachmawati dan Kurniati berpendapat bahwa, langkah-langkah untuk penggunaan media *playdough* dijelaskan dalam dua bagian, yaitu selama persiapan sebelum dan selama belajar. Persiapan belajar melibatkan penetapan tujuan belajar, mempersiapkan media *playdough*. Selanjutnya di kelas guru membagi anak menjadi beberapa kelompok, mengenalkan media *playdough*, membagikan media *playdough* untuk setiap anak dimana anak dapat membentuk sesuai dengan imajinasinya.¹⁸ Berikut adalah alat dan bahan untuk membuat *playdough* :

- a. 5 gelas tepung terigu
- b. 1 sdm garam halus
- c. 1 sdm minyak goreng
- d. Air secukupnya
- e. Pewarna makanan

Cara membuat *playdough* :

- a. Campurkan terigu dan garam dalam sebuah wadah dan aduk menggunakan tangan sampai tercampur.
- b. Tambahkan air pada campuran bahan sedikit demi sedikit sambil terus diaduk sampai menjadi adonan yang lembut dengan tekstur dan tidak lengket.
- c. Beri minyak goreng, uleni bahan hingga benar-benar lembut.
- d. Dicoba diremas-remas apakah adonan sudah kalis.
- e. Bagi adonan sesuai dengan jumlah pewarna.
- f. Ambil satu bagian diberi beberapa tetes pewarna kemudian aduk sampai merata.

¹⁸ Amelia, "Penerapan Permainan Media Playdough Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Di TK IT Aisyah Wayhuwi Lampung Selatan."

g. Lakukan hal yang sama terhadap adonan lainnya.

Kemudian sebagai tahap awal untuk memulai suatu kegiatan membentuk agar agar bertambah terampil dan mahir dalam melakukan kegiatan membentuk, dapat melalui tahapan pembelajaran sebagai berikut:

- a. Mempersiapkan anak untuk proses pembelajaran
 - b. Memperkenalkan alat dan bahan pembelajaran
 - c. Menerapkan metode pembelajaran yang bervariasi.
 - d. Membimbing anak dalam melakukan kegiatan membentuk.
 - e. Memaksimalkan pemanfaatan kegiatan bermain *playdough*.
 - f. Melakukan observasi.¹⁹
- 2) Manfaat *playdough*

Media permainan *playdough* sangat bermanfaat dalam merangsang kreativitas dan daya imajinasi anak usia dini. Selain itu guru juga dapat mengajak anak dalam proses pembuatan *playdough* sebelumnya, karena dalam proses pembuatan tersebut dapat menjadikan pengalaman tersendiri bagi anak. Melalui pembuatan *playdough*, guru dapat mengenalkan berbagai macam konsep seperti; tekstur, warna, ukuran, simbol, serta dapat merangsang kreativitas anak berlatih untuk menciptakan sesuatu.

Menurut Einon Dorothy terdapat beberapa manfaat dari media permainan *playdough* bagi anak usia dini, antara lain :

- a. Anak dapat dengan mudah bermain sendiri dan membuat hasil yang memuaskan.
- b. Rasa percaya diri anak meningkat.
- c. Media permainan *playdough* menyediakan banyak cara untuk suatu aktivitas.
- d. Anak dapat duduk diam dan terfokus dalam pemanfaatan media permainan *playdough*.²⁰

¹⁹ Z Zuhanna, “Penggunaan Palaydough Dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak Usia Dini 3-4 Tahun Di RA Perwanida 1 Bandar Lampung” (UIN Raden Intan Lampung, 2020).

²⁰ Endang Endang and Syafrudin Syafrudin, “Penggunaan Media Playdough/Plastisin Untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia 4-5 Tahun Di

Selain dari manfaat diatas media permainan *playdough* juga bermanfaat sebagai berikut :

- a. Memperkuat jari-jemari, tangan dan pergelangan tangan anak.
- b. Mengembangkan imajinasi anak.
- c. Mengembangkan harga diri anak, tidak benar dan salah serta anak memiliki kesempatan untuk mendapatkan penguasaan atas lingkungan mereka.
- d. Melepaskan perasaan tegang atau marah.
- e. Media permainan *playdough* dapat dibuat menjadi bermacam-macam bentuk.

3) Kelebihan dan Kelemahan *Playdough*

Menurut Rachmawati media permainan *playdough* memiliki kelebihan yaitu sangat menyenangkan bagi anak karena anak dapat membuat berbagai macam bentuk yang sesuai dengan imajinasi anak dan tema yang sedang diterapkan. Misalkan memudahkan anak dalam membentuk suatu benda yang mereka sukai. Menjadikan tangan anak bergerak bebas. Akan tetapi media permainan *playdough* juga memiliki kekurangan dimana anak tidak dapat membentuk dengan objek yang sangat besar karena membutuhkan ruang yang cukup besar dan perawatan yang rumit.²¹

3. Neurosains

a. Pengertian Neurosains

Kata neurosains berasal dari dua suku kata yaitu *neuro* yang berarti sistem syaraf dan *science* yang berarti ilmu. Jadi neurosain merupakan suatu kajian ilmu yang mempelajari tentang perilaku seorang dengan memberi perhatian terhadap sistem syaraf terutama pada otak.²² Secara etimologi neurosains adalah ilmu neural yang

TK Bina Cerdas Desa Runggu Kecamatan Belo,” *PELANGI: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Islam Anak Usia Dini* 2, no. 1 (2020): 75–113.

²¹ Yusria Yusria and Achmad Fadlan, “Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Bermain Media Playdough Di TK Al Fajri Desa Sekernan Kecamatan Sekernan Kabupaten Muaro Jambi” (UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, 2020).

²² Puji Prihwanto, Maturidi, and Dkk, *Konseling Lintas Agama Dan Budaya Strategi Konseling Di Era Modern* (Guepedia, 2021). Hal 188

mempelajari tentang sistem syaraf, terutama pada neuron atau sel syaraf otak. Sedangkan secara istilah neurosains merupakan suatu ilmu yang menekuni pada kajian saintifik terhadap sistem syaraf terutama pada sel syaraf otak.²³ Neurosains merupakan suatu penelitian tentang sistem syaraf otak dan bagaimana cara kerja otak.

Bagi kehidupan manusia otak adalah sebagai jiwa yang menyimpan semua memori catatan dalam kehidupannya, apabila otak hilang maka sama saja manusia kehilangan kehidupannya sejak lahir. Keberadaan otak sebagai jiwa itu menjadi pembeda manusia dengan makhluk ciptaan Allah yang lain dan otak juga menjadikan manusia dapat berpikir, berperasaan, dan memiliki visi misi dalam kehidupan.

Penelitian tentang neurosains di Indonesia masih relatif rendah, hanya 0,19%.²⁴ Dalam dunia pendidikan neurosains merupakan sebagai kekuatan baru untuk kegiatan belajar mengajar baik dari jenjang PAUD sampai dengan perguruan tinggi baik umum maupun khusus dan pendidikan formal maupun non formal. Neurosains dalam bidang pendidikan berfokus pada konteks kajian konsep pendidikan dari perspektif sistem kerja otak. Wijaya berpendapat bahwa implikasi perkembangan otak dalam pendidikan meliputi mengoptimalkan kecerdasan sebaiknya dengan mengembangkan kecerdasan dengan menstimulasi otak untuk berpikir bukan melalui hafalan.²⁵ Dengan otak yang cerdas dapat meningkatkan daya cipta atau kreativitas baru yang sebelumnya belum pernah terpikirkan. Dalam pendekatan neurosains, makanan otak dengan nutrisi tertinggi, 80% ditentukan imajinasi,

²³ Saparuddin, *Inovasi Pembelajaran*, ed. Muliana GH, Edisi Digi (Sukabumi: CV Jejak, 2022).

²⁴ Salamah Eka Susanti, "Pembelajaran Anak Usia Dini Dalam Kajian Neurosains," *TRILOGI: Jurnal Ilmu Teknologi, Kesehatan, Dan Humaniora* 2, no. 1 (2021): 53–60.

²⁵ Muhammad Akil Musi and Nurjannah, *Neurosains Menjwai Sistem Saraf Dan Otak*, 01 ed. (Jakarta: Kencana, 2021). Hal 20

asosiasi, visualisasi, ekspresi, aksi dan seni.²⁶ Oleh sebab itu media pembelajaran di PAUD yang berbasis neurosains harus memperhatikan nutrisi otak yang sebagian besar ditentukan dari imajinasi, asosiasi, visualisasi dan sebagainya.

b. Ruang Lingkup Neurosains

Neurosains mempelajari manusia secara interdisipliner yang berarti mempelajari manusia secara utuh. Aminul Wathon berpendapat bahwa terdapat beberapa ruang lingkup neurosains yaitu seluler-molekuler, sistem saraf, neurosains perilaku, neurosains sosial²⁷, yang diuraikan sebagai berikut:

1. Seluler-Molekuler

Pada ruang lingkup ini kajiannya berupa macam-macam sel saraf dan bagaimana melakukan fungsi yang spesifik yang berbeda-beda antara satu dengan yang lain dalam menghasilkan perilaku yang kompleks, seperti emosi, kognisi, dan tindakan. Atau lebih singkatnya adalah emosi dan rasio yang menjadi satu kesatuan dalam jaringan neural dari akal sehat. Dari tindakan tersebut memunculkan pengetahuan dan tindakan yang ditimbulkan dari aktivitas yang terjadi.

2. Sistem Saraf

Dalam bidang ini mengkaji tentang sel saraf yang berfungsi sama dalam sebuah sistem yang kompleks. Seperti pada masalah pendengaran dikaji dalam sistem auditori, sistem penglihatan dikaji dalam sistem visual, masalah sistem gerakan dikaji dalam sistem kinestetik.

3. Neurosains Perilaku

Kajian yang terdapat dalam neurosains perilaku adalah bagaimana berbagai macam sistem saraf bekerja sama untuk menghasilkan perilaku tertentu. Seperti bagaimana saraf visual, saraf auditori, dan

²⁶ Suyadi, Sumaryati, and Dwi Hastuti, *Inovasi Pendidikan Anak Usia Dini*, ed. Ervina and Pipih Latifah, Cetakan I (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2020).

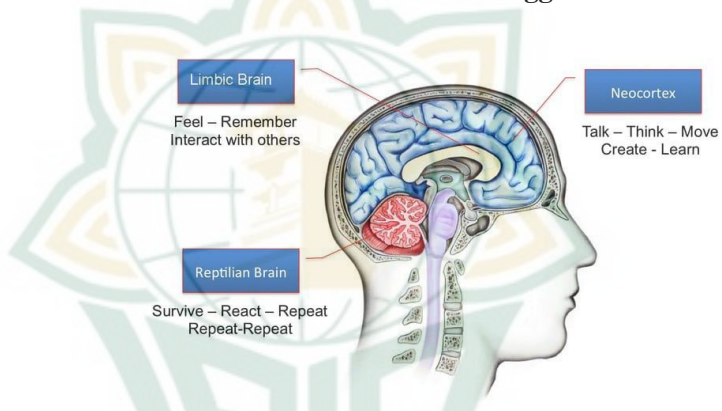
²⁷ Fitriwati Syamsuddin, *Pembelajaran Berbasis Neurosains Blueprint Pelaksanaan Model "Model Pembelajaran Hypnohappy"*, ed. Ali Hasan Zein, Amira Dzatina Nabila, and Mira Muarifah, Edisi I (Yogyakarta: Deepublish, 2022).

saraf motorik memproses informasi atau materi dalam pembelajaran secara stimulan.

4. Neurosains Sosial (Sociosains)

Dalam menjalin hubungan antara manusia satu dengan manusia lain otak berperan sangat penting. Manusia berinteraksi dengan manusia lain adalah naluri alami yang tersimpan secara biologis di otak. Komponen *lobus frontal*, seperti *cortex prefrontal*, *cortex orbitofrontal* dan *cortex ventromedial* adalah komponen utama yang bertanggung jawab.

Gambar 2.1 Model Otak Tritunggal



Sumber : Dr. Ann-Marie Codori

c. Prinsip-Prinsip Neurosains

Dalam pembelajaran berbasis neurosains terdapat beberapa prinsip yang sangat penting untuk diterapkan, diantaranya sebagai berikut:

- 1) Mengaktifkan emosi positif selama proses pembelajaran

Dilihat dari pandangan neurologis, perasaan senang dan tertarik untuk mencoba sesuatu yang baru akan membantu terbentuknya dopamin neurotransmitter yang menghasilkan perasaan bahagia. Dengan terbentuknya emosi ini dapat mendorong anak untuk fokus dengan pembelajaran yang diajarkan oleh guru. Perasaan yang senang efektif mendorong proses masuknya informasi ke dalam memori anak. Yang berarti apabila emosi positif anak dilibatkan, maka

mereka cenderung mudah tertarik dengan proses pembelajaran. Untuk mengaktifkan emosi positif anak adalah dengan melalui ice breaking atau bernyanyi yang dilakukan tidak lebih dari sepuluh menit.

2) Mengaktifkan seluruh panca indera

Saat anak diberikan banyak kesempatan untuk terlibat dan mengekspresikan kegiatan yang mereka pelajari, maka hubungan sesuatu yang sedang dipelajari dengan penerapannya dapat menjadi sangat baik. Hal ini menjadikan anak dapat dengan mudah untuk mengaplikasikan hal yang telah dipelajari di dunia luar tidak hanya terbatas di dalam kelas saja.

Semakin banyak koneksi yang dibuat dengan cara alami, maka akan semakin baik juga kemampuan anak dalam memecahkan masalah yang dihadapinya. Dengan mengeksplorasi fokus pembelajaran yang sama ke dalam konteks yang berbeda menyebabkan selubung mielin menebal sehingga informasi akan semakin cepat diserap oleh otak.

3) Peran pendidik dalam memastikan agar seluruh bagian otak terstimulasi dengan baik dalam proses pembelajaran

Semakin berjalannya waktu otak semakin bertumbuh, berubah-ubah dan beradaptasi menyesuaikan lingkungannya. Kecerdasan memerlukan stimulasi dari lingkungan sekitar untuk dapat tetap ada dan menyesuaikan lingkungannya. Apabila otak tidak mendapat stimulasi maka otak akan memangkas sel-sel otak yang tidak terpakai dan memperkuat bagian yang sering digunakan.

Maka dari itu pendidik setiap hari perlu untuk menstimulasi dan mendorong anak untuk berkembang sebagai seorang individu, memberikan tantangan pribadi, melibatkan mereka dalam pengembangan lingkungan yang positif, serta menerima setiap perbedaan yang dimiliki oleh masing-masing anak. Perlakuan yang positif dari pendidik akan menstimulus kinerja otak untuk terus belajar dengan baik, dan sebaliknya apabila mendapat perlakuan negatif maka emosi negatif yang dapat menyebabkan

otak anak yang berhubungan dengan rasa takut dan perilaku negatif menguat dikarenakan sel-sel yang mendorong otak untuk belajar dan bereksplorasi terpankas.

- 4) Otak anak perlu dihadapkan dalam kehidupan nyata, langsung, dan pengalaman belajar yang bermakna, yang terkait dengan kesamaan dan dihadapkan pada beberapa bentuk pemecahan masalah

Semakin dekat apa yang dipelajari anak dengan apa yang ditemuinya setiap hari, maka semakin mudah pula anak dapat menyerap pelajaran. Latihan dalam memecahkan masalah juga sangat penting untuk menajamkan kinerja otak. Dengan menggabungkan beberapa pelajaran, seperti pengetahuan alam, pengetahuan sosial dan bahasa dan mengaitkannya dengan masalah yang ada dilingkungannya akan membuat anak sadar bahwa ilmu pengetahuan sangat dekat dengan lingkungannya.

- 5) Tema dan teknik pembelajaran menyesuaikan dengan perkembangan otak anak

Pada usia anak pra sekolah merupakan masa *golden age* dimana berkembang otak sedang pesat-pesatnya. Namun tidak dapat diserap semua jenis stimulus yang diterimanya. Karena meskipun perkembangan otak sensorik dan motoriknya sangat pesat, prefrontal korteknya masih belum siap digunakan seluruhnya. Hal menjadi fokus perhatian adalah perkembangan motorik dan emosinya. Untuk dapat mengenali emosinya dengan baik anak sedikit demi sedikit diajarkan untuk mengelola emosinya dengan baik.

- 6) Memperhatikan kinerja otak

Agar otak dapat bekerja dengan baik otak membutuhkan oksigen yang cukup apabila berada dalam ruangan, otak juga membutuhkan makanan yang berupa glukosa yang berfungsi sebagai listrik untuk membuat informasi bisa cepat diolah oleh otak, demikian juga dengan melakukan olahraga yang teratur dan memperbanyak minum air putih sebagai

penghilang racun juga dapat mendukung kinerja otak.²⁸

d. Tahapan Pembelajaran Neurosains

Kemampuan guru dalam mengajar berbasis neurosains dapat mengembangkan kinerja otak anak melalui metode yang tepat saat digunakan dalam kegiatan pembelajaran, semakin lama kecerdasan atau ketrampilan anak akan terlihat. Sehingga anak dapat dengan mudah untuk diarahkan dalam menggali bakatnya. Eric Jensen berpendapat bahwa dalam pembelajaran berbasis neurosains terdapat tujuh tahapan perencanaan yaitu pra pemaparan, persiapan, inisiasi dan akuisisi, elaborasi, inkubasi dan memasukan memori, dan tahap verifikasi dan pengecekan keyakinan, perayaan dan integrasi²⁹ penjabaran dari ketujuh tahapan tersebut adalah sebagai berikut :

1) Tahap Pra Pemaparan

Tahap ini bisa disebut juga tahap persiapan, karena pada tahap ini terjadi kerangka kerja bagi anak untuk mempersiapkan pembelajaran dengan mengkoneksikan suatu subyek yang terkait dengan pembelajaran. Guru menciptakan lingkungan pembelajaran yang sesuai dan nyaman untuk anak.

2) Tahap Persiapan

Pada tahap ini adalah bagaimana guru menciptakan keingintahuan dan kesenangan pada anak dengan membangun ikatan emosional pada anak.

3) Tahap Inisiasi dan Akuisisi

Pada tahapan ini bisa tercapai melalui dua cara yaitu secara langsung dan tidak langsung, secara langsung dengan menyediakan informasi yang terkait dengan pembelajaran, sedangkan secara tidak langsung dengan melalui visual yang berhubungan dengan pembelajaran. Tahap pertama penciptaan

²⁸ Laila Meiliyandrie and Dkk, *Aplikasi Psikologi Positif: Pendidikan, Industri, Dan Sosial*, ed. Laila Meiliyandrie, 01 ed. (Pekalongan: PT.Nasya Expanding Management, 2020).Hal 121-128

²⁹ Tkit Umar et al., “Analisis Keterampilan Mengajar Guru Berbasis Neurosains Di,” 2021.

koneksi sangat tergantung pada pengetahuan sebelumnya.

4) Tahap Elaborasi

Pada tahap ini terjadi eksplorasi interkoneksi antara topik-topik dan mendorong adanya pemahaman lebih mendalam. Agar otak dapat mengingat informasi lebih lama maka diperlukan elaborasi tambahan, biasanya dengan memberikan umpan balik terhadap anak. Pada tahap ini adalah memberikan jawaban dengan terbuka yang bertujuan untuk menumbuhkan kemampuan berpikir yang murni, sehingga dapat memuat kesan intelektual pada saat proses pembelajaran.

5) Tahap inkubasi dan memasukan memori

Terjadi pembelajaran yang merekatkan, agar apa yang sudah dipelajari tetap di ingat di hari berikutnya, terdapat beberapa faktor yang berkontribusi diantaranya istirahat yang cukup, intensitas memori, konteks, nutrisi, kualitas penggabungan, tahap pengembangan, kondisi pembelajar, pembelajaran sebelumnya.

6) Tahap verifikasi dan pengecekan keyakinan

Pada tahap ini anak dapat menyimpulkan kembali mengenai apa saja informasi yang telah di perolehnya.

7) Tahap perayaan dan integrasi

Pada tahap ini berkaitan dengan bagaimana cara mengolah emosi, sebagai seorang guru harus mampu menciptakan suasana pembelajaran yang mengasyikan bagi anak sehingga anak dapat menerima pembelajaran secara optimal.

e. Model Pembelajaran Neurosains

Pembelajaran neurosains bertujuan agar pendidik dapat mengoptimalkan potensi perkembangan anak dengan mengutamakan kenyamanan anak dalam mengikuti pembelajaran. pembelajaran yang berbasis neurosains adalah pembelajaran yang menyesuaikan kemampuan berpikir anak, yang diterapkan dengan kegiatan yang menyenangkan, anak terlibat secara langsung sehingga mampu mencapai tujuan dari

pembelajaran yang telah ditetapkan.³⁰ Sehingga pendidik perlu mengetahui bagaimana model pembelajaran yang sesuai penerapannya terhadap anak agar memudahkan menyerap pembelajaran yang diajarkan oleh pendidik.

Berdasarkan penelitian oleh Prof. Ken Dan Rita Dunn dari Universitas St.Jont di Jamaika, telah mengkategorikan tiga model belajar dan komunikasi yang berbeda yaitu model belajar visual, model belajar auditorial³¹, dan model belajar kinestetik. Penjabarannya sebagai berikut :

1) Model Belajar Visual

Belajar dengan melihat sesuatu, misalkan diagram atau gambar, pertunjukan, peragaan atau menonton video.

2) Model Belajar Auditorial

Belajar dengan mendengar sesuatu, misalnya melalui mendengarkan kaset audio, ceramah, diskusi, debar dan melalui perintah verbal.

3) Model Belajar Kinestetik

Belajar dengan melalui aktivitas fisik dan keterlibatan langsung. Misalnya bergerak, menyentuh, dan merasakan atau mengalami sendiri.

B. Hasil Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu bertujuan untuk mendapatkan bahan perbandingan dan acuan. Selain itu untuk menghindari anggapan kesamaan dengan penelitian ini. Maka dalam kajian pustaka ini peneliti mencantumkan hasil-hasil penelitian terdahulu sebagai berikut :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Yoan Sarasehan, Suwaibah Buaraheng, Ida Windi Wahyuni (2020) mahasiswa Universitas Islam Riau dengan judul penelitian “Pengembangan Seni Rupa Tiga Dimensi Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Media *Playdough*” pada Kelompok B RA Asiah Pekanbaru. Jenis penelitian

³⁰ Yeti Apriani, “Konsep Pembelajaran Berbasis Otak Menurut Eric Jensen Pada Pembelajaran Anak Usia Dini” (IAIN Bengkulu, 2021).

³¹ Saefiana Saefiana et al., “Teori Pembelajaran Dan Perbedaan Gaya Belajar,” *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 3, no. 1 (2022): Hal 155.

kualitatif deskriptif. Tujuan penelitian untuk mengetahui pengembangan seni rupa tiga dimensi untuk meningkatkan kreativitas anak melalui media *playdough* Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pengembangan seni rupa tiga dimensi untuk meningkatkan kreativitas anak melalui media *playdough* di kelompok B RA Asiah dimana anak sudah terlihat mampu membuat karya seni rupa tiga dimensi dan terlihat minat serta kreativitas anak terhadap pembelajaran seni rupa tiga dimensi melalui media *playdough*.³²

2. Penelitian yang dilakukan oleh Ayu Maisarah, Muchammad Eka Mahmud, Wildan Saugi (2020) mahasiswa IAIN Samarinda Program studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini dengan judul penelitian “Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Metode Bermain Plastisin Tanah Liat” pada anak kelompok B2 di TK IT Salsabila Samarinda. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan tiga siklus. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kreativitas anak usia dini melalui metode bermain plastisin tanah liat pada anak . Hasil penelitian tindakan kelas menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan kreativitas anak melalui media plastisin tanah liat pada pra siklus, siklus I, siklus II dan siklus III terjadi peningkatan.³³
3. Penelitian yang dilakukan oleh Hikmawati mahasiswa Program Studi Pendidikan Fisika Universitas Mataram, Takasun TK Rinjani Dharma Wanita Universitas Mataram, dan Muhimatul Lailin TK Yaa Bunayya Wlingi Blitar (2022) dengan judul penelitian “Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Peserta Didik Dengan Aktivitas Bermain (*Playdough*) di TK Yaa Bunayya pada anak usia dini di TK Yaa Bunayya Blitar. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak melalui kegiatan bermain menggunakan *playdough* di TK

³² Yoan Sarasehan, Suwaibah Buaraheng, and Ida Windi Wahyuni, “Pengembangan Seni Rupa Tiga Dimensi Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Media *Playdough*,” *NANA EKE: Indonesian Journal of Early Childhood Education* 3, no. 1 (2020): 28–36.

³³ Ayu Maisarah, Muchammad Eka Mahmud, and Wildan Saugi, “Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Metode Bermain Plastisin Tanah Liat,” *Journal of Education Research* 1, no. 1 (2020): 1–8.

Yaa Bunayya, Blitar. Hasil dari penelitian tersebut adalah penilaian menunjukkan bahwa rata-rata kemampuan motorik halus anak adalah sebesar 3.17 yang berada pada kriteria BSH (Berkembang sesuai harapan)³⁴.

Sedangkan untuk penelitian yang sekarang dilakukan oleh peneliti adalah :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Alfina Nur Zakiyah (2023) mahasiswa Program studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini IAIN Kudus, berjudul Implementasi Strategi Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Media Pembelajaran *Playdough* di PAUD Asih Pendowo Tarub Tawangharjo Grobogan (Studi Analisis Neurosains). Penelitian dilakukan dengan metode kualitatif deskriptif. Dengan tujuan untuk mengetahui strategi pengembangan kreativitas anak usia dini melalui media pembelajaran *playdough* di PAUD Asih Pendowo Tarub Tawangharjo Grobogan (Studi Analisis Neurosains). Hasil yang ingin dicapai adalah mengetahui dan menganalisis penerapan strategi pengembangan kreativitas anak usia dini melalui media pembelajaran *playdough* di PAUD Asih Pendowo Tarub Tawangharjo Grobogan ditinjau dari perspektif neurosains.

Tabel 2.1

Perbandingan Penelitian Terdahulu dengan Sekarang

Penelitian (Terdahulu)		Peneliti (Sekarang)	
Yoan Sarasehan, Dkk (2020)	Menganalisis seni rupa tiga dimensi melalui media <i>playdough</i>	Alfina Nur Zakiyah (2023)	Menganalisis strategi pengembangan kreativitas anak usia dini melalui media pembelajaran <i>playdough</i> melalui studi analisis neurosains.
Ayu Maisarah, Dkk (2020)	Meningkatkan kreativitas anak melalui metode bermain plastisin tanah liat (PTK)		
Hikmawati (2022)	Meningkatkan kemampuan		

³⁴ Hikmawati Hikmawati, Takasun Takasun, and Muhimatul Lailin, "Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Peserta Didik Dengan Aktivitas Bermain (Playdough) Di TK Yaa Bunayya," *Jurnal Abdi Insani* 9, no. 3 (2022): 878–85.

	motorik halus anak melalui media playdough		
--	--	--	--

C. Kerangka Berpikir

Pada penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti dengan judul implementasi strategi pengembangan kreativitas anak usia dini melalui media pembelajaran *playdough* di PAUD Asih Pendowo Tarub Tawangharjo Grobogan (studi analisis neurosains) dimana peneliti mengamati bahwa di PAUD Asih Pendowo terdapat anak yang membutuhkan stimulus untuk mengembangkan kreativitasnya. Hal ini disebabkan karena anak belum fokus saat menerima pembelajaran melalui solusi metode neurosains yang merupakan upaya mengembangkan kemampuan otak sesuai dengan tahap perkembangan anak. Pembelajaran berbasis otak yang berorientasi pada pemberdayaan otak anak dengan menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan untuk anak dengan melalui media pembelajaran *playdough*.

Dengan demikian dalam pembelajaran menggunakan media *playdough* melalui metode neurosains ini mendorong pendidik untuk menciptakan suasana belajar yang sesuai dengan tahapan perkembangan anak sehingga mendorong anak untuk aktif dalam membangun kreativitasnya.

Gambar 2.2 Kerangka Berpikir

