

## BAB II

### Kajian Pustaka

#### A. Deskripsi Pustaka

##### 1. Perkembangan

Perkembangan merupakan hasil interaksi kematangan susunan saraf pusat dengan organ yang dipengaruhinya misalnya, perkembangan emosi, kemandirian, bicara serta sosialisasi. Maka pengertian dari perkembangan adalah suatu proses perubahan secara berurutan dan progresif yang terjadi sebagai akibat kematangan dan pengalaman berlangsung sejak terjadinya konsepsi sampai meninggal dunia. Perkembangan tersebut sebagai suatu proses karena didalamnya terjadi serangkaian perubahan, baik perubahan dari segi fisik maupun psikologis. Perkembangan terjadi secara berurutan karena dalam proses perubahan terdapat hubungan yang erat antara perubahan yang satu dengan yang lainnya, disamping itu, perubahan tersebut bersifat progresif dalam arti perubahan tersebut bersifat maju, meningkat, dan mendalam (meluas) baik secara kuantitatif maupun kualitatif. Perkembangan melibatkan kematangan dan pengalaman dari lingkungan karena perubahan yang terjadi merupakan akibat interaksi dan sinergi kedua proses tersebut dan lingkungan telah mempengaruhi perkembangan anak sejak dalam kandungan. Karena perkembangan sebagai perasaan yang tumbuh pada seseorang dan mengakibatkan perubahan jangka panjang, pola pikir, hubungan sosial, dan skil motorik, Jika anak memperoleh lingkungan yang kondusif bagi perkembangannya maka ia akan berkembang secara optimal.<sup>1</sup>

##### 2. Kreativitas

Secara alamiah perkembangan anak berbeda-beda, baik dalam bakat, minat, kreativitas, kematangan emosi, kepribadian, keadaan

---

<sup>1</sup> Siti Aisyah, Perkembangan dan Konsep Dasar Perkembangan Anak Usia Dini, Universitas Terbuka, Jakarta, 2011, hlm. 2.4-2.5

jasmani, dan sosialnya. Selain itu, setiap anak memiliki kemampuan tak terbatas dalam belajar yang inheren (telah ada) dalam dirinya untuk dapat berpikir kreatif dan produktif. Anak akan beraktivitas sesuai dengan minat dan potensi yang dimiliki dirinya, pengembangan kreativitas anak harus diberikan stimulasi dari mulai usia dini, sehingga anak akan teras untuk berpikir kreatif, karena dengan kreativitaslah memungkinkan manusia menjadi berkualitas dan survive dalam hidupnya. Anak akan melihat masalah dari berbagai sudut pandang, mampu menghasilkan karya yang berbeda dari yang sudah ada sebelumnya.<sup>2</sup>

إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُغَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ ۗ وَإِذَا أَرَادَ اللَّهُ بِقَوْمٍ سُوءًا فَلَا مَرَدَّ لَهُ ۗ وَمَا لَهُم مِّن دُونِهِ مِن وَّالٍ ﴿١١﴾

“Sesungguhnya Allah tidak akan merubah keadaan seseorang, apabila seseorang itu tidak mau merubah yang ada pada dirinya sendiri” (Q.S Ar-Ra’d:11).<sup>3</sup>

Bahwa dengan kreativitas akan mampu merubah keadaan seseorang dari tidak baik menjadi baik, dari kekurangan menjadi kecukupan untuk membangun kreativitas anak dalam islam sangatlah dianjurkan.

Berikut ayat Al Qur’an Q.S AN NAHL ayat 78 yang berhubungan dengan kreativitas anak usia dini:

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُم مِّن بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَرَ وَالْأَفْئِدَةَ ۗ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ ﴿٧٨﴾

<sup>2</sup> Ahmad Susanto, PERKEMBANGAN ANAK USIA DINI: PENGANTAR DALAM BERBAGAI ASPEKNYA, Kencana, Prenada Media Group, Jakarta, 2011, hlm. 111

<sup>3</sup> Maimunah Hasan, Membangun Kreativitas Anak Secara Islami, Bintang Cemerlang, Yogyakarta, 2010, hlm.4

“ dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatu apapun dan Dia Allah memberi kamu pendengaran, penglihatan, dan hati agar kamu bersyukur” (Q.S An Nahl ayat 78)

Berikut dapat dijadikan dasar dalam mengembangkan kreativitas manusia khususnya kreativitas seorang anak. Hal ini dikarenakan dalam surat tersebut menekankan kemampuan manusia yakni akal (kognisi), indera (afeksi), dan nurani (hati). Tiga komponen itulah yang akan mempengaruhi perilaku seorang anak sehingga dalam awal pendidikannya yaitu pada masa pra sekolah (taman kanak-kanak), ketiga potensi tersebut harus dikembangkan secara seimbang. Apabila salah satu dari ketiga potensi itu tidak seimbang maka seseorang akan tumbuh secara tidak normal.

Kreativitas merupakan kemampuan umum untuk menciptakan sesuatu yang baru, baik berupa produk atau gagasan baru yang dapat diterapkan dalam memecahkan masalah, atau sebagai kemampuan untuk melihat unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya. Pengembangan kreativitas sangat penting, karena dengan berkreaitivitas seseorang dapat mewujudkan atau mengaktualisasikan dirinya yang merupakan kebutuhan pokok tertinggi dalam hidup manusia.

Kreativitas mulai dengan kemampuan individu untuk menciptakan sesuatu yang baru, biasanya seorang individu yang kreatif memiliki sifat yang mandiri. Ia tidak merasa terikat pada nilai-nilai dan norma umum yang berlaku dalam bidang keahliannya. Ia memiliki sistem nilai dan sistem apresiasi hidup sendiri yang mungkin tidak sama yang dianut oleh masyarakat ramai.<sup>4</sup>

Kreativitas sangat penting untuk perkembangan sejak usia dini, kreativitas yang memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya. Dalam era pembangunan ini tidak dapat dipungkiri bahwa kesejahteraan dan kejayaan masyarakat dan negara bergantung pada sumbangan kreatif, berupa ide-ide baru, penemuan-penemuan baru,

---

<sup>4</sup>Ahmad Susanto, opcit, hlm.113

dan teknologi baru dari anggota masyarakatnya. Untuk mencapai hal itu, perlulah sikap dan perilaku kreatif dipupuk sejak dini, agar anak didik kelak tidak hanya menjadi konsumen pengetahuan baru dan pencari kerja, tetapi mampu menciptakan pekerjaan baru (wiraswasta).<sup>5</sup>

Uraian di atas mengandung makna bahwa kreativitas perlu dikembangkan sejak usia dini. Kreativitas merupakan kemampuan umum untuk menciptakan sesuatu yang baru, baik berupa produk atau gagasan baru yang dapat diterapkan dalam memecahkan masalah, atau sebagai kemampuan untuk melihat unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya. Pengembangan kreativitas sangat penting, karena dengan berkreaitivitas sesorang dapat mewujudkan atau mengaktualisasikan dirinya yang merupakan kebutuhan pokok tertinggi dalam hidup manusia.

Salah satu pendekatan yang dilakukan pada anak usia dini untuk merangsang dan mengembangkan kreativitas anak adalah dengan kegiatan bermain yang dilakukan di lingkungannya dengan menggunakan sarana, alat permainan edukatif dan memanfaatkan berbagai sumber belajar dengan menggunakan media pembelajaran menggunakan bentuk adonan maupun plastisin.<sup>6</sup>

Kreativitas mulai dengan kemampuan individu untuk menciptakan sesuatu yang baru. Biasanya seorang individu yang kreatif memiliki sifat yang mandiri. Ia tidak merasa terikat oleh nilai-nilai dan norma-norma umum yang berlaku dalam bidang keahliannya. Ia memiliki sistem nilai dan sistem apresiasi hidup sendiri yang mungkin tidak sama yang dianut oleh masyarakat ramai. Dengan perkataan lain, kreativitas merupakan sifat pribadi seorang individu (dan bukan

---

<sup>5</sup>Maimunah Hasan, Op cit, , hlm. 5-6.

<sup>6</sup>Anna Craft, Me-Refresh Imajinasi dan Kreativitas Anak-Anak, Cerdas Pustaka, Depok, 2004, hlm. 214

merupakan sifat sosial) yang dihayati oleh masyarakat yang tercermin dari kemampuannya untuk menciptakan sesuatu yang baru.<sup>7</sup>

### 3. Kreativitas Anak Usia Dini

Anak yang kreatif biasanya mempunyai rasa humor yang tinggi, dapat melihat masalah dari berbagai sudut tinjau, dan memiliki kemampuan untuk bermain dengan ide, konsep, atau kemungkinan-kemungkinan yang dikhayalkan. Ciri yang lebih serius pada anak kreatif adalah ciri seperti idealisme, kecenderungan untuk melakukan refleksi, ciri kreatif lainnya ialah kecenderungan untuk lebih tertarik pada hal-hal yang rumit dan misterius, sedemikian itu tampak seolah-olah pribadi yang kreatif itu ideal, namun ada juga karakteristik dari anak kreatif yang mandiri, percaya diri, ingin tahu, penuh semangat, cerdas. Anak yang kreatif bisa juga bersifat tidak kooperatif, egosentris, terlalu asertif, kurang sopan, acuh tak acuh terhadap aturan, keras kepala, emosional, menarik diri, dan menolak dominasi atau otoritas guru.<sup>8</sup>

Biasanya anak yang kreatif selalu ingin tahunya tinggi, memiliki minat yang luas, dan menyukai kegemaran dan aktivitas yang kreatif. Anak yang kreatif biasanya cukup mandiri dan memiliki rasa percaya diri. Mereka lebih berani mengambil resiko (tetap dalam perhitungan) dari pada anak-anak pada umumnya, artinya dalam melakukan sesuatu yang bagi mereka amat berarti penting dan disukai, mereka tidak terlalu menghiraukan kritik atau ejekan dari orang lain. Mereka pun tidak takut untuk membuat kesalahan dan mengemukakan pendapat mereka walaupun mungkin tidak disetujui orang lain. Orang yang inovatif berani untuk berbeda, menonjol, membuat kejutan, atau menyimpang dari tradisi. Rasa percaya diri, keuletan, dan ketekunan

---

<sup>7</sup>Anna Craft, *Membangun Kreativitas Anak*, Inisiasi Press, Depok, 2003, hlm. 107

<sup>8</sup>Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, Rineka Ci8pta, Jakarta, 2012, hlm.35

membuat mereka tidak cepat putus asa dalam mencapai tujuan mereka.<sup>9</sup>

Membangun kreativitas anak merupakan bagian dari pendidikan anak, untuk dapat mewujudkan keberhasilan pendidikan dimana termasuk di dalamnya adalah membangun kreativitas anak, setiap anak memiliki potensi menjadi kreatif. Potensi tersebut diantaranya diekspresikan melalui permainan yang bersifat konstruktif, adapun permainan tersebut merupakan permainan yang sifatnya berupa sebuah tantangan baru karena telah bosan dengan permainan yang baru saja digelutinya. Pada awalnya permainan konstruktif yang dilakukan anak lebih bersifat reproduktif atau meniru mewujudkan benda sesuai dengan contoh benda yang telah ada. Dengan bertambahnya usia kreativitas mereka bertambah mereka mulai menciptakan konstruksi dengan menggunakan benda dan situasi sehari-hari, serta mengubahnya agar sesuai dengan khayalannya.<sup>10</sup>

Permainan konstruktif dapat membantu anak merangsang daya kreativitas yang dimilikinya dengan menyediakan alat permainan konstruktif, orang tua dapat merangsang imajinasi anak untuk berkreasi sekaligus membantu meningkatkan daya konsentrasi mereka untuk dapat tahan mengerjakan sesuatu yang mengasyikan dalam jangka waktu yang cukup lama. Permainan ini biasanya dilakukan sebagai kegiatan perseorangan daripada kegiatan kelompok, sehingga dapat membantu penyesuaian pribadi anak ke arah yang lebih baik. keberhasilan membangun sesuatu membuat anak merasa puas belum lagi penghargaan dari lingkungannya atas apa yang dibangunnya tersebut, semua itu akan membantu anak memupuk rasa percaya diri.<sup>11</sup>

Oleh karena itu, menyediakan permainan, sarana ataupun media yang dapat membantu merangsang kreativitasnya, dengan adanya

---

<sup>9</sup>Utami Munandar, Opcit, hlm. 35-37

<sup>10</sup>Maimunah Hasan, Membangun Kreativitas Anak Secara Islami, Bintang Cemerlang, Yogyakarta, 2010, hlm.148

<sup>11</sup>Maimunah Hasan, Opcit, hlm.150

permainan yang menstimulus perkembangan kreativitas anak sangat di perlukan untuk mendapatkan hasil dan tujuan yang akan di capai dengan maksimal.

Pada dasarnya setiap orang memiliki kecenderungan berbakat dalam kreativitas dan memiliki kemampuan mengungkapkan dirinya secara kreatif, meskipun masing-masing orang tersebut dalam bidang dan kadar berbeda-beda sesuai dengan potensi yang dimilikinya masing-masing. Sehubungan dengan perkembangan kreativitas anak, ada empat aspek dari kreativitas yaitu :

1. Pribadi

Kreativitas adalah ungkapan (ekspresi) dari keunikan individu dalam interaksi dengan lingkungannya, dari ungkapan pribadi yang unik ini dapat diharapkan timbulnya ide-ide baru dan produk-produk yang inovatif. Maka di harapkan orang tua maupun pendidik dapat menghargai keunikan pribadi dan bakat-bakat yang dimiliki anak, dan hendaknya guru membantu anak untuk menemukan bakat-bakatnya dan menghargainya.

2. Pendorong (press)

Bakat kreatif anak akan terwujud jika ada dorongan dan dukungan dari lingkungannya, ataupun jika ada dorongan kuat dalam dirinya sendiri (motivasi internal) untuk menghasilkan sesuatu

3. Proses

Untuk mengembangkan kreativitas, anak perlu diberi kesempatan untuk bersibuk diri secara kreatif. Seorang pendidik hendaknya dapat merangsang anak untuk melibatkan dirinya dalam kegiatan kreatif, dengan membantu mengusahakan sarana prasarana yang diperlukan. Dalam hal ini yang penting ialah memberi kebebasan kepada anak untuk mengekspresikan dirinya secara kreatif, tentu saja dengan persyaratan tidak merugikan orang lain atau lingkungan. Dengan demikian Yang harus di perlukan

yaitu proses anak bersibuk diri secara kreatif tanpa perlu menuntut dihasilkannya produk-produk kreatif yang bermakna, hal itu akan datang dengan sendirinya dalam iklim yang menunjang, menerima, dan menghargai.

#### 4. Produk

Kondisi yang memungkinkan seseorang menciptakan produk kreatif yang bermakna ialah kondisi pribadi dan kondisi lingkungan, yaitu sejauh mana keduanya mendorong seseorang untuk melibatkan dirinya dalam proses (kesibukan,kegiatan) kreatif. Dengan dimilinya bakat dan ciri-ciri pribadi kreatif, dan dengan dorongan (internal maupun eksternal) untuk bersibuk diri secara kreatif, maka produk-produk kreatif yang bermakna dengan sendirinya akan timbul, hendaknya seorang pendidik menghargai produk kreativitas anak dan mengomunikasikannya kepada orang lain, misalnya dengan mempertunjukan atau memamerkan hasil karya anak. Ini akan lebih membuat anak semangat dan menggugah minat anak untuk berkreasi.<sup>12</sup>

Dengan demikian salah satu upaya dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini adalah dengan memberikan stimulus yang baik dan tepat, yaitu pembelajaran dengan bermain. Dimana setiap materi yang akan diberikan harus dikemas dalam bentuk permainan. Permainan merupakan kegiatan yang menyenangkan dilakukan oleh anak, dengan permainan anak dapat melakukan banyak hal, salah satunya meningkatkan kognitif anak dan anak akan mendapatkan informasi atau pengetahuan yang belum di ketahuinya, sehingga anak akan berfikir kreatif untuk memasuki lingkungan bermainnya agar diterima teman sepermainnya, anak juga akan menciptakan suatu karya yang unik dan khas sesuai dengan pemikirannya, dan itulah yang dinamakan kreativitas.

---

<sup>12</sup>Utami Munandar, Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat, Rineka Cipta, Jakarta, 2012, hlm.45-46

#### 4. Kendala dalam Pengembangan Kreativitas

Dalam mengembangkan dan mewujudkan potensi kreativitasnya, seorang anak dapat mengalami berbagai hambatan, kendala, atau rintangan yang dapat merusak bahkan dapat mematikan kreativitasnya. Adapun beberapa sumber kendala yang bersifat internal, yaitu berasal dari individu itu sendiri, dan dapat bersifat eksternal yaitu terletak pada lingkungan individu, baik lingkungan makro (kebudayaan, masyarakat), maupun lingkungan mikro (keluarga, sekolah, teman sebaya).

Berikut beberapa kendala dalam mengembangkan kreativitas anak yaitu:

a. Evaluasi

Salah satu syarat untuk memupuk kreativitas konstruktif ialah bahwa pendidik tidak memberikan evaluasi, atau paling tidak menunda pemberian evaluasi sewaktu anak sedang asyik bermain. Bahkan menduga akan dievaluasi pun dapat mengurangi kreativitas anak. Dengan evaluasi, penilaian karya anak oleh seniman menunjukkan bahwa dari anak yang tidak dievaluasi lebih kreatif dari anak yang sering mendapat penilaian.

b. Hadiah

Kebanyakan orang percaya bahwa memberi hadiah akan memperbaiki atau meningkatkan perilaku tersebut, ternyata tidak demikian. Pemberian hadiah dapat merusak motivasi intrinsik dan mematikan kreativitas.

c. Persaingan (kompetisi)

Kompetisi lebih kompleks daripada pemberian evaluasi atau hadiah secara tersendiri, karena kompetisi meliputi keduanya. Biasanya persaingan terjadi apabila siswa merasa bahwa pekerjaannya akan dinilai terhadap pekerjaan siswa yang lain dan bahwa yang terbaik akan menerima hadiah. Hal ini terjadi dalam kehidupan sehari-hari dan yang demikian adalah akan mematikan kreativitas.

d. Lingkungan yang membatasi

Bahwa dengan belajar dan kreativitas tidak dapat ditingkatkan dengan paksaan. Sebagai anak ia mempunyai pengalaman mengikuti sekolah yang sangat menekankan pada disiplin dan hafalan semata-mata. Ia selalu diberitahu apa yang harus dipelajari, bagaimana mempelajarinya, dan pada ujian harus dapat mengulanginya dengan tepat, pengalaman yang baginya amat menyakitkan dan menghilangkan minatnya terhadap ilmu, meskipun hanya untuk sementara. Padahal, sewaktu baru berumur lima tahun ia amat tertarik untuk belajar ketika ayahnya menunjukkan kompas kepadanya, dengan contoh tersebut menunjukkan bahwa jika berpikir dan belajar dipaksakan dalam lingkungan yang amat membatasi, minat dan motivasi intrinsik dapat dirusak.<sup>13</sup>

## 5. MEDIA

### a. Media pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harafiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan.<sup>14</sup>

Ayat Al-Qur'an Q.S Al – Alaq ayat 4-5 tentang Media Pembelajaran :

الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ (4) عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ (5)

Artinya:

“ Yang mengajar manusia dengan pena (4),Dia mengajarkan kepada manusia apa yang belum diketahuinya (5).“ ( Q.S Al Alaq : 4-5).

<sup>13</sup> Utami Munandar, Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat, Rineka Cipta, Jakarta, 2012, hlm.223-225

<sup>14</sup> Arif S. Sadiman, Media Pendidikan Pengertian Pengembangan, dan Pemanfaatannya, Pustekom Dikbud dan PT Raja Grafindo Persada, Jakarta, 1996, hlm.6

Maksud ayat di atas adalah dalam proses pembelajaran ada yang menggunakan alat sebagai media untuk menyampaikan pesan kepada penerima informasi dan ada yang tidak menggunakan. Di dalam ayat Al – Qur'an Q.S Al – Alaq ayat 4-5 diterangkan media bisa diajarkan kepada manusia melalui media pena. Pena digunakan dalam proses pembelajaran yang berlangsung hingga saat sekarang. Media pena di sini dalam lingkup RA bisa dengan pensil, crayon, spidol warna, dan pensil warna serta alat tulis yang lainnya.. Media ini biasa digunakan para peserta didik RA. Setiap mereka melakukan proses belajar mengajar.

Media yaitu alat, metode atau teknik yang digunakan dalam rangka mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pembelajaran di sekolah, kalau dilihat perkembangannya pada mulanya media hanya dianggap sebagai alat bantu mengajar guru. Alat bantu yang dipakai adalah alat bantu visual, yaitu gambar objek dan alat-alat lain yang dapat memberikan pengalaman konkrit, motivasi belajar serta mempertinggi daya serap dan retensi belajar siswa. Proses belajar mengajar pada hakikatnya adalah proses komunikasi yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran atau media tertentu ke penerima pesan, sumber pesan saluran atau media dan penerima pesan adalah komponen-komponen proses komunikasi. Pesan yang akan dikomunikasikan adalah isi ajaran ataupun didikan yang ada dalam kurikulum, sumber pesannya bisa guru, siswa, orang lain ataupun penulis buku dan produser media, salurannya media pendidikan dan penerima pesan adalah siswa atau juga guru.<sup>15</sup>

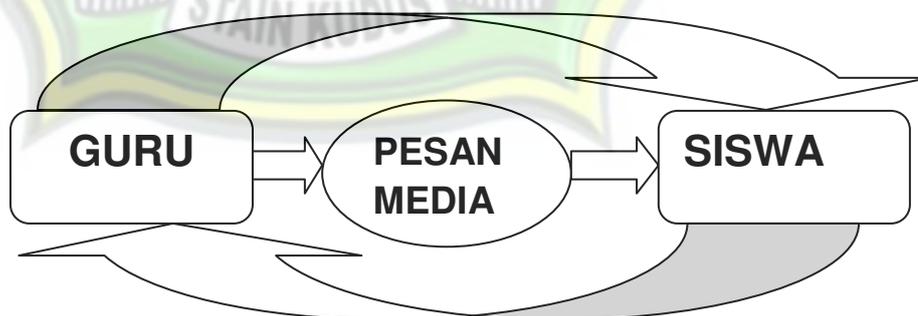
Di dalam pendidikan kita mengenal berbagai istilah peragaan atau keperagaan, ada yang senang menggunakan istilah peragaan tetapi ada pula yang menggunakan istilah komunikasi

---

<sup>15</sup>Arif S. Sadiman, Opcit.hlm.11

peragaan, sekarang ini telah dipopulerkan dengan istilah media pendidikan. Jadi, dengan berbagai alasan di atas telah disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat, teknik atau sumber belajar yang digunakan dalam rangka guna mengoptimalkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa sebagai tujuan pembelajaran yang efektif.

Proses pembelajaran pada hakikatnya merupakan proses komunikasi. Peran media dalam komunikasi pembelajaran di PAUD semakin penting artinya mengingat perkembangan anak pada saat itu berada pada masa konkret. Oleh karena itu, salah satu prinsip pembelajaran di PAUD adalah kekonkretan, artinya bahwa anak diharapkan dapat mempelajari sesuatu secara nyata. Pembelajaran PAUD harus menggunakan sesuatu yang memungkinkan anak dapat belajar secara konkret. Prinsip kekonkretan tersebut mengisyaratkan perlunya digunakan media sebagai saluran penyampai pesan dari guru kepada anak didik agar pesan atau informasi tersebut dapat diterima atau diserap anak dengan baik. Dengan demikian, diharapkan terjadi perubahan-perubahan perilaku berupa kemampuan-kemampuan, baik dalam hal pengetahuan, sikap, maupun keterampilan.<sup>16</sup>



Gambar 1.1

<sup>16</sup>Badru Zaman dan Asep Hery Hernawan, Media dan Sumber Belajar PAUD, Universitas Terbuka, Banten, 2014, hlm.3.4

### **b. Media pembelajaran Anak Usia Dini**

Masih banyak guru saat ini yang menganggap bahwa peran media dalam proses pembelajaran hanya terbatas sebagai alat bantu semata dan boleh diabaikan manakala media itu tidak tersedia di lembaga PAUD. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang tidak berdiri sendiri, tetapi saling berhubungan dengan komponen lainnya dalam rangka menciptakan situasi belajar yang diharapkan. Tanpa media maka proses pembelajaran tidak akan berjalan dengan efektif. Keefektifan proses pembelajaran akan terjadi apabila ada komunikasi antara sumber pesan (guru PAUD) dengan penerima pesan (peserta didik)

Nilai-nilai media pembelajaran yang diharapkan kepada penekanan guru untuk selalu menggunakan media pembelajaran dalam setiap pelaksanaan kegiatan pembelajaran dalam mengoptimalkan pencapaian hasil belajar di PAUD. Bahwa konsep yang dirasakan masih bersifat abstrak dan sulit dijelaskan secara langsung kepada anak PAUD bisa dikonkretkan atau disederhanakan melalui pemanfaatan media pembelajaran. media pembelajaran juga mampu memberikan kontribusi yang sangat besar terhadap tercapainya kemampuan-kemampuan belajar anak yang diharapkan. Namun demikian ada beberapa hal dalam memanfaatkan media pembelajaran di PAUD yaitu:

- a. Penggunaan media pembelajaran bukan merupakan fungsi tambahan, tetapi memiliki fungsi tersendiri sebagai sarana bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif.
- b. Media pembelajaran merupakan bagian integral dari keseluruhan proses pembelajaran. hal ini mengandung pengertian bahwa media pembelajaran sebagai salah satu komponen yang tidak berdiri sendiri, tetapi saling berhubungan

dengan komponen lainnya dalam rangka menciptakan situasi belajar yang diharapkan.

- c. Media pembelajaran dalam penggunaannya harus relevan dengan tujuan dan isi pembelajaran. hal ini mengandung makna bahwa penggunaan media dalam pembelajaran harus selalu melihat kepada tujuan atau kemampuan yang akan dikuasai anak dan bahan ajar.
- d. Media pembelajaran berfungsi mempercepat proses belajar. Hal ini mengandung arti bahwa dengan media pembelajaran anak dapat menangkap tujuan dan bahan ajar lebih mudah dan lebih cepat.
- e. Media pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran. pada umumnya hasil belajar anak dengan menggunakan media pembelajaran lebih tahan lama mengendap dalam pikirannya sehingga kualitas pembelajaran memiliki nilai yang tinggi.
- f. Media pembelajaran meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berpikir. Oleh karena itu, dapat mengurangi terjadinya verbalisme.

**c. Manfaat penggunaan media dalam pembelajaran**

Pemanfaatan media pembelajaran di TK / RA, yaitu :

- 1) Memungkinkan anak berinteraksi secara langsung dengan lingkungannya.
- 2) Memungkinkan adanya keseragaman pengamatan atau persepsi belajar pada masing-masing anak.
- 3) Membangkitkan motivasi belajar anak.
- 4) Menyajikan informasi belajar secara konsisten dan dapat diulang maupun disimpan menurut kebutuhan.
- 5) Menyajikan pesan atau informasi belajar secara serempak bagi seluruh anak.
- 6) Mengatasi keterbatasan waktu dan ruang.

Mengontrol arah dan kecepatan belajar anak.<sup>17</sup>

#### **d. Prinsip-prinsip Pembuatan Media Pembelajaran**

Membuat media pembelajaran tidak bisa sembarangan asal jadi, namun harus direncanakan dan memperhatikan beberapa prinsip berikut ini :

- 1) Mudah mendapatkan bahan bakunya, diutamakan yang ada di sekitar lingkungan tempat tinggal siswa atau sekitar sekolah.
- 2) Murah bahan bakunya sehingga terjangkau oleh siswa, guru, atau sekolah untuk menyediakannya dan membuatnya. Bahan-bahan tersebut bisa dimanfaatkan benda-benda bekas/ sisa, lalu didaur ulang. Sekaligus menanamkan rasa mencintai kebersihan lingkungan pada siswa.
- 3) Multi guna atau manfaatnya banyak. Media pembelajaran sebaiknya bisa digunakan tidak hanya untuk menjelaskan satu materi pembelajaran, melainkan banyak materi pembelajaran. Selain itu, juga bisa digunakan sebagai alat bermain untuk mengembangkan aktivitas dan kreativitas siswa.
- 4) Menimbulkan kreativitas siswa. Media pembelajaran hendaknya membuat siswa menjadi senang dalam belajar dan mengembangkan daya khayal atau imajinasinya sehingga mereka dapat bereksperimen dan bereksplorasi.
- 5) Menarik perhatian, sehingga siswa berminat untuk menggunakannya dan mendapatkan pemahaman dari materi pembelajaran yang disampaikan melalui media pembelajaran tersebut.
- 6) Menggunakan bahan yang tidak membahayakan bagi siswa atau guru. Misalnya, bahan yang mengandung zat kimia. Misalnya pada media pembelajaran di Taman Kanak-kanak (TK) dari bahan kayu yang mengandung cat, cat harus

---

<sup>17</sup>Badru Zaman, Media dan Sumber Belajar TK , Universitas Terbuka, Tangerang Selatan, 2012, hlm. 4.11

antitoxid, sehingga jika kayu itu tergigit oleh siswa tidak akan membahayakan, karena tidak mengandung racun.

- 7) Menggunakan media pembelajaran tersebut bisa secara individual, kelompok, atau klasikal.
- 8) Menyesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa, baik fisik, mental, atau pikirannya.<sup>18</sup>

#### **e. Syarat-syarat Pembuatan Media Pembelajaran**

Media pembelajaran yang dibuat (media by design) harus memenuhi syarat-syarat berikut ini :

- 1) Faktor Edukatif, meliputi ketepatan atau kesesuaian media pembelajaran dengan tujuan atau kompetensi yang telah ditetapkan dan harus dicapai oleh siswa sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Selain itu, pembuatan media pembelajaran juga harus sesuai dengan tingkat kemampuan atau daya pikir siswa yang dapat mendorong aktivitas dan kreativitasnya sehingga membantu mencapai keberhasilan belajarnya. Di lingkup RA media haruslah yang mengandung edukatif yang selaras dengan materi yang akan disampaikan.
- 2) Faktor Teknik Pembuatan, melalui kebenaran atau tidak menyalahi konsep ilmu pengetahuan, bahan dan bentuknya kuat, tahan lama, tidak mudah berubah, luwes (fleksibel) sehingga dapat dikombinasikan dengan media pembelajaran atau alat lainnya. Media di lingkup RA diharuskan yang tahan lama karena terkadang peserta didik ingin mengubah bentuk dari media itu sendiri. Maka dari itu media di RA diharuskan yang kokoh dan bisa untuk waktu yang lama.
- 3) Faktor Keindahan (Estetika), meliputi : bentuknya estetik, ukuran serasi dan tepat dengan kombinasi warna menarik, sehingga

---

<sup>18</sup>Kisbiyanto, Manajemen Pendidikan, Idea Press Yogyakarta, Yogyakarta, 2011, hlm.66-





Plastisin tidak hanya dibuat membentuk dan berkreasi seperti membentuk binatang, bunga, dan lain nya, tetapi plastisin juga bisa dijdikan bahan warna sebagai media gambar, sehingga ketika warna sudah tercampur kedalam gambar anak nantinya bisa berimajinasi lewat gambar yang telah dibuat melalui media plastisin tersebut,

Plastisin merupakan mainan sejenis lilin yang dapat dibentuk dengan berbagai macam. Plastisin bisa digunakan dengan cara ditekan-tekan dan di bentuk menjadi bentuk lain. Plastisin dapat di rol,dipotong, lalu di cetak dengan cetakan mainan plastisin atau cetakan kue, dengan demikian anak mampu berkreasi bebas dengan membentuk boneka, kucing, dinosaurus dan sebagainya.

Plastisin memiliki banyak manfaat bagi anak, khususnya bagi anak usia dini. diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Melatih kemampuan sensorik, salah satu cara anak mengenal sesuatu adalah melalui sentuhan, dengan bermain plastisin anak belajar tentang tekstur dan cara menciptakan sesuatu.
2. Mengembangkan kemampuan berpikir. Bermain plastisin bisa mengasah kemampuan berpikir serta imajinasi anak.

3. Berguna meningkatkan Self esteem. Bermain plastisin merupakan bermain tanpa aturan sehingga berguna untuk mengembangkan imajinasi dan kreativitas anak, sekaligus mengajarkan tentang pemecahan masalah.
4. Mengasah kemampuan berbahasa. Meremas, berguling, dan memutar adalah beberapa kata yang sering didengar anak saat bermain plastisin.
5. Memupuk kemampuan sosial. Hal ini karena dengan bermain bersama memberi kesempatan berinteraksi yang akrab, dan bisa belajar bahwa bermain bersama sangat menyenangkan.

Hal ini karena plastisin benda lunak yang bisa di tekan-tekan, diremas-remas, dibentuk, dicetak, sesuai dengan keinginan dan imajinasi anak, sehingga semua perkembangan anak yaitu moral agama, kognitif, fisik motorik, bahasa, sosial emosional dan seni dapat ditingkatkan secara optimal.<sup>20</sup>

Alat dan bahan dalam pembuatan plastisin:

1. Tepung terigu 70 gr
2. Tepung tapioka 70 gr
3. Tepung beras 70 gr
4. Lem putih 180 gr

Cara membuat :

1. Campurkan tepung kemudian tepung di ayak
2. Campurkan tepung dengan lem, kemudian uleni hingga rata.<sup>21</sup>

Plastisin juga disebut sebagai plastisin clay karena bentuknya elastis dan memiliki kesamaan seperti clay asli atau sering disebut tanah liat yaitu mudah dibentuk dan dapat mengeras apabila diangin-anginkan. Clay untuk arti yang sebenarnya adalah

---

<sup>20</sup>Jurnal,Siti Arlinah, meningkatkan kreativitas anak melalui bermain plastisin di paud plus al fattah jarak kulon kabupaten jombang.PG PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya.

<sup>21</sup>Indira, Kreasi Plastisin, PT. Gelora Aksara Pratama, Jakarta 2006, Hlm.8

tanah liat, disini mengambil istilah tersebut hanya karena adonannya yang mirip dengan tanah liat, tetapi bahan sesungguhnya terbuat dari tepung kue. Jenis clay bermacam-macam yaitu plastisin malam, paper clay, clay roti, polymer clay, jumping clay, gypsum, clay asli atau tanah liat.

Berikut merupakan macam dan jenis clay :

- a. Lilin malam, termasuk dalam keluarga clay biasanya untuk mainan anak-anak yang biasa dijual ditoko-toko buku dengan beragam warna. Bentuknya tetap lunak dan tidak dapat mengeras sehingga bisa dipakai lagi.
- b. Paper clay, terbuat dari bubur kertas kebanyakan dijual dengan warna putih dan ada pula dengan campuran gips. Hasil akhirnya keras dengan cara diangin-anginkan dan di cat atau diberi warna.
- c. Plastisin clay/clay tepung, hampir sama dengan lilin malam hanya saja tidak selunak lilin malam dan bentuknya lebih mantap. Clay ini berbahan dasar tepung dan dapat mengeras bila diangin-anginkan.
- d. Clay roti, clay ini berbahan dasar unik yaitu sisa-sisa roti tawar yang sudah diangin-anginkan agar teksturnya kering kemudian dicampur dengan lem putih, minyak sayur, dan pengawet makanan.
- e. Polymer clay, clay ini masih langka di indonesia jenis pengeringannya dengan cara di oven. Hasil akhirnya tergantung jenis clay, seperti kayu, batu, alam, metal atau plastik.
- f. Jumping clay, clay ini jika diangin-anginkan akan kering dan tidak dapat diolah lagi, setelah clay ini kering hasilnya menjadi ringan seperti gabus. Clay ini cocok untuk di buat hewan-hewan atau manusia kecil
- g. Air dry clay/ clay jepang/clay korea, hampir sama dengan jumping clay, hanya saja bentuk akhirnya lebih padat, clay ini

- cocok untuk membuat miniatur buah-buahan, sayuran, makanan atau lainnya.
- h. Clay asli (tanah liat), clay asli dari alam untuk membuat tembikar atau keramik. Cara pengeringannya dengan cara dibakar ke dalam tungku.
  - i. Gypsum/gips, terbuat dari bahan kapur yang di keraskan. Cara pembuatan adonan dengan cara di encerkan kemudian di cetak.
  - j. Plastisin memiliki struktur yang sangat lentur dan elastis, sehingga sangat mudah dibentuk menjadi bentuk yang diinginkan oleh anak khususnya untuk membangun kreativitasnya maka dengan kreasi berbahan plastisin anak akan membuat imajinasi yang diinginkan.<sup>22</sup>

## B. Hasil Penelitian Terdahulu

Dalam penelitian ini penulis juga mengumpulkan beberapa hasil penelitian terdahulu dimana masih memiliki kesamaan tema dengan penelitian ini, diantaranya yaitu:

1. Muhammad Ubaidillah mahasiswa jurusan Tarbiyah PAI STAIN Kudus dalam skripsinya yang berjudul Upaya Guru PAI Dalam Meningkatkan Kemampuan Kreatifitas Siswa Melalui Pemanfaatan Sumber Belajar Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Kelas VIII di MTS Putera Sunniyyah Selo Tawangharjo Grobogan.<sup>23</sup> Dengan hasil penelitiannya yaitu upaya guru pendidkan agama islam dalam meningkatkan kemampuan kreatifitas siswa melalui pemanfaatan sumber belajar mata pelajaran sejarah kebudayaan islam disini lebih kepada kreativitas guru sebagai pengantar mata pelajaran SKI yang disukai anak, karena kebanyakan untuk mata pelajaran SKI

---

<sup>22</sup>Pdf,Manda Rahma Noviyanti, Meningkatkan Perkembangan Kreativitas Anak Melalui Media Plastisin, Tepung, di akses pada tanggal 20 januari 2017.

<sup>23</sup>Muhammad Ubaidillah, Upaya Meningkatkan Kemampuan Kreatifitas Siswa Melalui Pemanfaatan Sumber Belajar, STAIN KUDUS,

lebih sering kali menjadi pelajaran yang membosankan karena cerita-cerita yang terlalu panjang dan bertele-tele sehingga ketika anak mendapat pelajaran ini anak merasa seperti di dongengi ketika mau beranjak tidur, dengan hal ini disini guru sebagai pengantar mata pelajaran mempunyai keunikan berupa cerita bergambar atau memakai media proyektor, dengan adanya media tersebut anak seperti menonton bioskop bersama teman-teman satu kelasnya.

2. Siti Arlinah dan Rohita S.Pd, M.Pd program studi PG-PAUD fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya dalam PTK nya yang berjudul Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Bermain Plastisin di PAUD Plus Al Fattah Jarak kulon Kabupaten Jombang.<sup>24</sup>

Dari penelitian ini, guru dituntut untuk lebih menstimulasi perkembangan imajinasi yang berkaitan dengan kreativitas anak dan pengembangan potensi melalui media maupun pembelajaran yang dapat menstimulasi peserta didik.

3. Manda Rahma Noviyanti, fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta dengan skripsinya yang berjudul Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Media Plastisin Tepung di TK Negeri Pembina Purwakerto

Dari penelitian ini dipusatkan pada tujuan pengembangan kreativitas dan potensi anak pada membentuk dan berkreasi melalui media plastisin, dengan demikian guru akan mengetahui sejauh manapeningkatan kreativitas pada anak usia dini.

Dengan hasil penelitiannya yaitu pembelajaran dalam pendidikan anak usia dini lebih mengena dilakukan dengan praktek langsung. Cara penyampaianya lebih menekankan pada kegiatan yang berpengaruh untuk perkembangan dan potensi anak, seperti bermain yang dapat membangun aspek perkembangannya. Semakin banyak stimulus maka semakin anak dapat mengembangkan bakat dan potensi yang dimilikinya.

---

<sup>24</sup> Siti Arliana, PG.PAUD fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya, jurnal Pgpaul, Pdf.

Dari ketiga penelitian diatas, maka penulis ingin meneliti tentang perkembangan kreativitas pada anak, dan dari guru sendiri dituntut untuk lebih menstimulasi perkembangan imajinasi yang berkaitan dengan kreativitas anak dan bagaimana pengembangan potensi kreatif dengan media maupun pembelajaran yang dapat menstimulasi peserta didik.

Persamaan diantara ketiganya ada keterkaitan dalam pembahasan yang berhubungan dengan pengembangan kreativitas anak maupun kegunaan media yang bersangkutan. Dari ketiga penelitian terdahulu itu sama-sama membahas bagaimana mengembangkan kreativitas anak melalui media dan sumber belajar yang dapat menstimulasi imajinasinya. Dan bagi pendidik haruslah menciptakan suasana serta kreatif dalam mengembangkan berbagai aspek dan imajinasi pada anak yaitu tentang bagaimana mengembangkan kreativitas peserta didik.

Perbedaan diantara ketiga penelitian terdahulu ini ada pada tujuannya. walaupun sama-sama menggunakan media pembelajaran plastisin namun, pemusatan pengembangannya berbeda ada yang pemusatan pada perkembangan pemahaman dengan sumber belajar ada juga yang pemusatannya pada perbandingan dari sekolah yang lainnya. Yang satunya memang membahas mengenai peningkatan kemampuan kreativitas. Yang mengenai peningkatan kemampuan kreativitas ini hanya membahas mengenai bagaimana pengembangan kreativitas anak dengan berbagai sumber belajar.

### **C. Kerangka Berpikir**

Kemampuan kreativitas merupakan kemampuan berpikir untuk menghasilkan sesuatu baik berupa gagasan atau cara baru untuk menghasilkan pemecahan masalah atau karya nyata yang unik. Dalam permendiknas No. 58 Tahun 2009 kemampuan kreativitas anak dalam kelompok usia 4-5 tahun harus bisa berkreasi sesuai dengan idenya sendiri. Oleh karena itu perlu adanya wadah untuk menampung segala

bakat dan kreativitas anak agar mampu mengaktualisasikan dirinya sebagai individu yang berhak untuk hidup dan mengisi kehidupan.

Di RA Addahiriyyah Wonoketingal Karanganyar Demak adalah suatu tempat yang sangat relevan untuk mengembangkan seluruh ketrampilan dan merangsang perkembangan anak dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik, dalam menyampaikan suatu materi pembelajaran, guru menggunakan metode variatif dan menyenangkan agar anak merasa senang dan ringan dalam belajar, sehingga belajar menjadi sebuah kebutuhan dan bukan kewajiban, salah satu metode yang digunakan agar anak-anak merasa senang dan semangat dalam belajar adalah guru memberikan kreativitas yang melalui media plastisin, karena media plastisin adalah salah satu media yang sangat mudah dibentuk dan banyak disukai oleh anak-anak, selain itu media plastisin juga dapat mengembangkan potensi yang lain seperti motorik halus, melatih imajinasi, dan mengembangkan potensi yang lainnya.

Disamping itu juga media plastisin merupakan kegiatan yang bisa mengasah kerjasama antara anak dengan teman yang lain, dan merupakan bentuk mainan yang sangat mudah untuk di peragakan menjadi sebuah peran cerita, dan plastisin adalah salah satu media yang aman digunakan sebagai media bermain untuk anak. Sehingga salah satu media yang paling mudah ditemukan dan merupakan sumber media belajar untuk melatih semua perkembangan anak.

**Gambar 1.2**  
**Skema Kerangka Berfikir**

