

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Kerangka Teori

##### 1. Media *Playdough*

###### a. Pengertian Media

Kata media bermula dari bahasa latin adalah “*medius*” yang mempunyai arti tengah,,perantara, ataupun pengantar. Didalam buku bahasa Arab,,media merupakan suatu perantara “*wasailu*” atau pengantar pesan dari pemberi pesan pada penerima pesan. Apabila media dipahami secara garis besarnya yaitu manusia, materi, atau juga kejadian yang membangun kondisi serta dapat membuat anak didik mampu mendapatkan keilmuan, keterampilan, atau sikap. Secara khusus, pemahaman media dalam proses belajar mengajar cenderung mempunyai makna sebagai alat-alat grafis, *photografis*, atau elektronik untuk dapat menangkap, memproses, serta bisa disusun kembali dalam informasi visual ataupun verbal.<sup>1</sup>

Media merupakan istilah medium sebagai perantara yang menggiring informasi antara pemberi dan penerima informasi. Maka seperti halnya televisi, radio, video, gambar yang memproyeksikan media cetak dan serupanya disebut juga media komunikasi, apabila media tersebut membawa pesan-pesan yang mengandung berbagai makna didalam pengajaran, jadi media tersebut dinamakan media pembelajaran.<sup>2</sup>

Media pembelajaran adalah sesuatu yang bisa dimanfaatkan guna dalam penyaluran pesan dari sang pengirim kepenerima pesan, sehingga akan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, minat belajar murid dan dengan demikian terjadilah proses belajar.<sup>3</sup>

---

<sup>1</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta Persada,2017), 3

<sup>2</sup> Mursid, *Pengembangan Pembelajaran PAUD*, 40

<sup>3</sup> M. Fadlillah, *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini* (Jakarta: PT Fajar Interpratama Mandiri, 2017), 19

Pemakaian media pembelajaran baik itu audio, visual ataupun audio visual memiliki banyak sekali pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Stimulus belajar secara visual membuat hasil belajar yang jauh lebih bagus bagi tugas-tugas seperti halnya mengenali, mengingat lagi dan juga menghubungkan fakta dan konsep.<sup>4</sup>

Dalam proses pembelajaran media dapat meninggikan proses belajar murid dalam suatu pembelajaran yang pada akhirnya diharapkan bisa meninggikan pencapaian hasil belajar. Proses dan hasil dari belajar pada murid menunjukkan adanya perbedaan yang teramat jelas antara pembelajaran tanpa menggunakan media dan pembelajaran yang menggunakan media.<sup>5</sup>

#### **b. Ciri-Ciri Media Pembelajaran**

Ciri-ciri media pembelajaran yaitu :<sup>6</sup>

##### 1) Ciri fiksatif (*fixative property*)

Ciri fiksatif ini melukiskan kemampuan media didalam merekam, menyimpan, melestarikan, merekonstruksi suatu kejadian atau obyek. Dengan ciri fiksatif ini, media dapat menjadikan kemungkinan suatu rekaman peristiwa ataupun obyek yang terjadi pada satu waktu tertentu ditranportasikan tanpa mengenal adanya waktu.

##### 2) Ciri Manipulatif (*Manipulative Property*)

Ciri ini menggambarkan suatu kejadian atau obyek dimungkinkan sebab media tersebut telah memiliki ciri manipulatif. Waktu yang lama dalam sebuah peristiwa dapat diberikan kepada murid dengan waktu yang pendek dengan menggunakan teknik pengambilan gambar *time-lapse recording*.

##### 3) Ciri Ditributif (*Distributive Property*)

Ciri ditributif dari media sendiri memungkinkan suatu obyek atau peristiwa ditranportasikan dengan melewati ruang, dan sebanyak jumlah

---

<sup>4</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, 9-10

<sup>5</sup> Mursid, *Pengembangan Pembelajaran PAUD*, 41

<sup>6</sup> Azhar Arsyad, 15-17

besar murid dengan stimulus pengalaman yang relative mirip mengenai kejadian tersebut. Media mendistribusikan tidak terbatas hanya dalam satu kelas atau beberapa kelas pada sekolah-sekolah di suatu wilayah tertentu, tetapi juga media itu misalnya rekaman video, audio, disket computer dapat disebarluaskan ke seluruh penjuru tempat yang diinginkan kapan.saja.

### c. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Ada empat faktor yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan media disamping kesesuaian dengan tujuan perilaku belajarnya siswa, yaitu:<sup>7</sup>

- 1) Adanya persediaan dari sumber setempat: apabila media yang digunakan tidak terdapat dalam sumber-sumber yang sudah ada, maka haruslah pendidik dapat membuat sendiri ataupun dengan membeli.
- 2) Adakah dana bagi pembelian,produksi, tenaga serta fasilitas.
- 3) Keluwesan, kepraktisan dan ketahanan media tersebut lama atau tidak, dengan artian bisa digunakan dimana saja dengan peralatan yang ada disekitarnya serta tidak sulit dibawa dan dipindahkan.
- 4) Efektifitas biaya dalam jangka waktu yang lama.

Sedangkan pemilihan media dipilih setidaknya tidak keluar dari konteksnya, karena media adalah sistem intruksional secara menyeluruh, dengan demikian walaupun tujuan dan isinya telah diketahui factor-factor lain contohnya karakteristik peserta didik, strategi belajar mengajar, organisasi kelompok belajar, alokasiwaktu dan sumber, dan juga dalam prosedur penilaiannya yang harus dipertimbangkan.<sup>8</sup>

---

<sup>7</sup> Mursyid, *Belajar Dan Pembelajaran PAUD* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015), 48

<sup>8</sup> Arief,Sadiman, dkk,*Media Pendidikan Pengertian,Pengembangan dan Pemanfaatannya* (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2002), 85

#### d. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Fungsi dari media pembelajaran visual ada empat yaitu:<sup>9</sup>

##### 1) Fungsi Atensi

Fungsi atensi media visual adalah hal yang menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik dalam berkonsentrasi terhadap isi pelajaran yang terkait dengan arti visual yang ditampilkan, biasanya siswa cenderung tidak tertarik dengan suatu pembelajaran karena pelajaran tersebut tidak dia senangi, penggunaan media visual seperti gambar yang diproyeksikan akan mengarahkan perhatian peserta didik terhadap pelajaran yang akan diterima oleh mereka, karena itu untuk memperoleh dan mengingat isi pelajaran semakin besar kemungkinannya.

##### 2) Fungsi Afektif

Dapat melihat dari tingkat kenyamanan peserta didik ketika sedang belajar atau membaca teks yang bergambar melalui media visual. Masalah sosial atau ras dapat diunggah dari gambar dan visual.

##### 3) Fungsi Kognitif

Media visual dapat dilihat dari temuan-temuan penelitian yang mengatakan bahwa visual atau gambar dapat memberi kelancaran terhadap pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi yang ada di dalam gambar.

##### 4) Fungsi Kompensatoris

Media visual yang memberikan konteks dalam memahami teks dan membantu peserta didik yang lemah dalam hal membaca untuk mengelompokkan informasi dalam kata atau kalimat dan mengingatkannya kembali, artinya media pembelajaran berguna untuk membantu peserta didik yang lemah dan lamban dalam menangkap serta memahami isi dari pelajaran yang disiapkan dengan teks atau secara verbal.

---

<sup>9</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, 20-21

Ada banyak manfaat menggunakan media pembelajaran yaitu:<sup>10</sup>

- 1) **Penyampaian Pelajaran Lebih Baku**  
Setiap pelajar yang melihat atau mendengar penyajian melalui media menerima pesan yang sama, meskipun pendidik menafsirkan, isi pelajaran yang berbeda-beda dengan diminimalisir sehingga informasi yang sama dapat disampaikan kepada siswa sebagai landasan pengkajian, latihan dan aplikasi lebih lanjut.
- 2) **Pengajaran Lebih Menarik**  
Media dapat diasosiasikan sebagai penarik perhatian dan membuat siswa tetap terjaga dan memperhatikan, penggunaan efek khusus dalam video gambar dapat menarik keingintahuan siswa dan membuat mereka berfikir. Hal ini menunjukkan media pembelajaran memiliki aspek motifasi dan meningkatkan minat.
- 3) **Pembelajaran Lebih Interaktif**  
Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip-prinsip psikologis yang diterima dalam hal partisipasi siswa, umpan balik, dan penguatan.
- 4) **Waktu Pengajaran Singkat**  
Waktu pengajaran yang diperlukan dapat dipersingkat karena kebanyakan media hanya memerlukan waktu singkat untuk mengantarkan pesan-pesan dan isi pelajaran dalam jumlah yang cukup banyak dan kemungkinannya dapat diserap oleh siswa.
- 5) **Kualitas Hasil Belajar Meningkatkan**  
Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan bila media integrasi kata dan gambar sebagai media pengajaran dapat mengkomunikasikan elemen-elemen pengetahuan dengan cara yang terorganisasikan dengan baik, spesifik dan jelas.

---

<sup>10</sup> Azhar Arsyad, 25-27

- 6) Tempat Pengajaran Bebas  
Pengajaran dapat diberikan kapan dan dimana diinginkan atau diperlukan terutama jika media pengajaran dirancang untuk penggunaan secara individu.
- 7) Sikap Positif  
Sikap positif dari peserta didik dalam mempelajari sesuatu hal yang mereka hadapi dan dalam peningkatan proses belajar mereka.
- 8) Peran Guru Positif  
Peran guru dapat berganti kearah yang lebih positif, guru dapat mengurangi dan menghilangkan tugas dalam menerangkan secara terus menerus tentang inti pengetahuan tersebut. Dengan begitu guru dapat memfokuskan ketertarikan terhadap faktor lain dalam cara belajar mengajar, contohnya selaku pembimbing peserta didik.

Dengan pertimbangan beberapa aspek serta dilihat dari keseluruhan dan umumnya penentuan media dapat dijalankan antara lain yaitu:<sup>11</sup>

- 1) Kendala peningkatan serta pembelajaran yang melibatkan aspek-aspek, akomodasi, dan sarana yang disediakan (waktu mengajar serta peningkatan materi ataupun media) sumber-sumber yang telah disediakan (orang dan materi)
- 2) Kesepakatan inti, beban serta bentuk pembelajaran. Inti dari pengetahuan beraneka ragam dari sisi beban yang akan dikerjakan peserta didik contohnya menghafalkan, ketrampilan, penjelasan hubungan atau peranan serta pendapat tingkat lebih banyak.
- 3) Halangan dari peserta didik dengan memperhitungkan kemahiran serta kecekatan awal seperti membaca, menulis, mengetik, serta keistimewaan peserta didik yang lain.
- 4) Tahap kepuasan (preferensi organisasi, pendidik, serta peserta didik) dan biaya yang efisien.

---

<sup>11</sup> Azhar Arsyad, 69,71

- 5) Keahlian mengakomodasi dorongan yang benar (audio dan visual) respon peserta didik yang benar (audio serta aktifitas fisik) kemahiran mengakomodasi umpan balik, serta penetapan media utama dan bawahan untuk pengkajian keterangan atau penjelasan, dalam melakukan ujian dan test.
- 6) Media bawahan harus mendapatkan kepedulian karena dalam pembelajaran akan tercapai jika memanfaatkan media yang bermacam-macam.

Dilihat dari sisi teori belajar bermacam-macam keadaan dan intelektual yang harus mendapatkan tanggapan dalam penentuan serta pelaksanaan media yaitu :

- 1) Motivasi  
Perlu adanya keinginan, minat atau keinginan peserta didik dalam mempelajari sesuatu sebelum meminta kepada mereka untuk melaksanakan tugas atau ujian.
- 2) Individual yang Berbeda  
Perbedaan tahapan kecerdasan peserta didik dalam mempelajari sesuatu.
- 3) Tujuan Pembelajaran  
jika siswa diberitahu apa yang diharapkan oleh mereka melalui suatu media pembelajaran, maka kesempatan untuk mencapai tujuan pembelajaran semakin besar.
- 4) Organisasi inti  
Pembelajaran akan lebih mudah jika isi dan prosedur atau fisik yang akan dipelajari, diatur atau diorganisasikan kedalam urutan yang bermakna.
- 5) Penyiapan Sebelum Belajar  
Peserta didik sebaiknya telah menguasai secara baik pelajaran dasar atau memiliki pengalaman yang diperlukan ketika merancang materi pembelajaran, perhatian harus ditunjukkan kepada sifat dan tingkat kesiapan siswa
- 6) Emosi

Media pembelajaran adalah salah satu cara yang sangat baik untuk menghasilkan respon emosional, contohnya takut, cemas, empati, cinta kasih dan kesenangan.

- 7) Partisipasi  
Partisipasi aktif peserta didik peserta didik jauh lebih baik dari pada mereka hanya mengindahkan atau melihat dengan diam.
- 8) Umpan balik  
Jika peserta didik mendapat informasi dari hasil belajarnya secara berkelanjutan, maka hasil belajar peserta didik dapat meningkat.
- 9) Penguatan (*reinforcement*)  
memotivasi pembelajaran dengan keberhasilan akan sangat berguna, dan dapat meningkatkan kepercayaan diri dengan positif memberi pengaruh positif dimasa yang akan datang
- 10) Recoling  
Perlu adanya pengulangan, latihan bermacam-macam konteks dalam pembelajaran serta keterampilan, dengan demikian keterampilan serta pengetahuan akan dapat diingat dalam memori jangka panjang.
- 11) Penerapan  
Yang diinginkan dari hasil belajar adalah mengembangkan kemampuan seseorang untuk melaksanakan penerapan atau mentransfer, hasil belajar terhadap situasi yang baru.

Dalam menentukan media ada berbagai kriteria yang seharusnya diperhatikan yaitu:<sup>12</sup>

- 1) Penyesuaian tujuan yang akan dicapai. Menentukan media berdasarkan dengan tujuan intruksional yang telah dibenarkan secara umum yang menuju kepada beberapa aspek, seperti kognitif, afektif serta psikomotor
- 2) Cocok untuk mendukung inti dari pengetahuan serta bersifat nyata, rencana, dasar atau generalisasi agar dapat menolong tahap mencari

---

<sup>12</sup> Azhar Arsyad, 74-75

- pengetahuan secara afektif, media juga harus setara dengan kebutuhan serta kemampuan peserta didik.
- 3) Simple, luwes serta awet. Media yang ditentukan bagusnya dapat difungsikan kapanpun serta dimanapun dengan alat yang disediakan dan tidak sulit untuk dibawa kemanapun atau dipindahkan
  - 4) Keterampilan guru dalam menggunakannya. Pendidik harus dapat menggunakan media yang akan dipakai dalam kegiatan belajar mengajar, karena pendidik dapat menentukan arti dan manfaat media yang digunakannya.
  - 5) Pengorganisaian. Media yang efisien untuk kelompok dalam jumlah besar belum berarti sama efisiensinya jika penggunaannya pada kelompok dalam jumlah kecil atau perorangan
  - 6) Mutu teknis Pengembangan visual harus memenuhi persyaratan teknis tertentu, informasi yang akan disalurkan harus jelas dan tidak dapat diganggu oleh faktor lain.

**e. Penerapan Media Pembelajaran Dalam Islam**

Islam telah memberikan ajaran bahwa di dalam penyampaian pengetahuan, seseorang pendidik tidak menuntut siswanya untuk belajar sesuatu diluar batas kemampuannya, dengan perkataan yang lain, pengajar harus memperhatikan keadaan siswanya dari tingkat pertumbuhan dan kemampuan yang berbeda-beda diantara mereka. Dengan begitu para ahli mengelompokkan dalam tiga bentuk:

- 1) *Auditif* yaitu murid yang dapat dengan mudah menerima pengetahuan dari apa yang didengar
- 2) *Visual* yaitu murid yang dapat dengan mudah menerima pengetahuan dari apa yang dilihat
- 3) *Motorik* yaitu murid yang dapat dengan mudah menerima pengetahuan dari gerakan.

Dalam hubungannya dengan tiga bentuk tersebut diatas, seorang pendidik menggunakan bermacam-macam metode sehingga keseluruhan alat

indramurid, dari alat visual, auditif maupun motoriknya dapat diaktifkan dengan baik.<sup>13</sup>

## 2. *Playdough* Sebagai Media Pembelajaran

### a. Pengertian *Playdough*

*Playdough* merupakan salah satu dari banyaknya alat permainan edukatif dalam pembelajaran dan termasuk dalam kriteria alat permainan yang murah serta mempunyai nilai fleksibilitas didalam rancangan dari berbagai pola yang akan dibentuk sesuai dengan keinginan dan daya imajinasi.<sup>14</sup>

Dalam salah satu aktifitas yang bermanfaat untuk perkembangan otak anak ada didalam permainan *playdough*. Dengan anak yang bermain *playdough*, anak tidak hanya mendapat kegembiraan, tetapi anak juga akan mendapatkan manfaat *playdough* dalam meningkatkan perkembangan otaknya. Dengan bermain *playdough*, anak-anak akan dapat membuat bentuk sesuai keinginannya serta sesuai dengan kreativitas masing-masing anak.

*Playdough* merupakan salah satu dari permainan yang digemari anak. Mainan ini seperti tanah liat buatan berwarna –warni yang dapat dibentuk sesuai dengan kreasi anak. Mainan ini juga tergolong mainan edukasi yang dapat membentuk gerak motorik anak supaya dapat berkembang dengan baik, dapat menciptakan daya imajinasi dan kreativitas. *Playdough* adalah alat yang cocok untuk anak usia dini. Bahannya lembut untuk dimainkan, diremas, namun juga elastis untuk dibuat suatu bentuk.<sup>15</sup>

---

<sup>13</sup> Rumayulis, *Metodologi Pengajaran Agama Islam* (Jakarta: Rieneka Cipta, 2001), 79

<sup>14</sup>Chica Haryani. “Penerapan Metode Bermain Dengan Media *Playdough* Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Dan Lambang Bilangan Pada Anak Usia Dini. (Skripsi S1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Program Studi Pendidikan Luar Sekolah, Universitas Bengkulu, 2014). 59

<sup>15</sup> Dorothy Einon, *Permainan Cerdas Untuk Anak Usia 2-6 Tahun* (Jakarta: Erlangga, 2005), hlm. 96.

### 1). Cara Bermain *Playdough*

Berikan anak sebuah gilingan adonan, sebuah papan, beberapa cetakan kue kering, sebuah pisau plastik, sebuah tongkat permen lolipop dan tentu saja adonan. Buatlah cetakan dengan benda kera yang berstektur, seperti garpu atau alat penghancur kentang. Tekanlah adonan dengan saringan kasar seperti saringan cendol logam atau alat penghancur kentang untuk membuat cacing-cacing.<sup>16</sup>

Dalam hal ini guru sebagai fasilitator anak agar pembelajaran dapat berjalan maksimal. Selain itu, anak bebas berkreasi sesuai keinginannya asalkan sesuai intruksi guru. Guru memberikan pengarahannya dan intruksi sesuai dengan pembelajaran yang telah ditentukan.

### 3). Cara Membuat *Playdough*

Di bawah ini beberapa hal yang diperlukan dalam membuat *Playdough* yaitu:<sup>17</sup>

Bahan :

- 2 cangkir tepung
- 1 cangkir garam
- 1 cangkir air
- 2 sendok makan minyak
- 2 sendok makan *the cream of tartar* (untuk adonan bertahan lebih lama).
- Alat : Berbagai cetakan, pisau plastik, piring plastik, tatakan, dan cuuton buds.
- Cara membuat :
  - a). Masukkan garam, tepung, air, minyak, cream of tartar kedalam sebuah piring/ baskom. Adonan baik diberikan kepada anak saat masih hangat dan dapat bertahan selama seminggu bila dibungkus dalam kantong plastik.
  - b). Anak-anak akan menikmati proses pembuatan adonan sama seperti mereka menikmati bermain dengannya. Biarkan

<sup>16</sup> Dorothy Einon, *Permainan Cerdas Untuk Anak Usia 2-6 Tahun.*, 97.

<sup>17</sup> Dorothy Einon, 96-97.

mereka mengukur tepung dan garam, kemudian menuangkan minyak dan air ketika guru menguleni adonan. Lalu, biarkan anak-anak menguleni adonan sebelum guru menghangatkannya.

- c). Untuk membuat warna yang seragam, tambahkan pewarna makanan atau cat bubuk dengan air sebelum di campur kedalam tepung, untuk membuat adonan menyerupai batu marmer, tambahkan pewarna makanan lagi.
- d). Guru dapat mengubah resep dasar ini untuk mengubah tekstur adonan. Bila untuk menggunakan minyak, maka guru mendapatkan adonan yang lebih rapuh dan beremah. Jika ditambahkan minyak lebih banyak, maka adonan akan menjadi lebih haus. Buatlah adonan dengan tepung *self-raising*.
- e). Untuk membuat adonan gembung yang lembut, aduklah dua cangkir tepung *self-raising* dan secangkir air berwarna, kemudian uleni sampai cukup elastis.

Bermain merupakan kegiatan yang sangat disenangi anak. Jika melihat dua sisi mata uang dapat juga diibaratkan dengan bermain dan anak usia dini. Antara satu sisi dengan sisi yang lainnya saling melengkapi serta tidak akan dapat dipisah-pisahkan. Karena dunianya anak-anak ada didalam bermain.<sup>18</sup> Anak-anak tidak akan kesulitan dalam mencari arena bermain dan pemain karena mereka dapat menggunakan dan menyempatkannya dari berbagai situasi, kondisi, maupun tempat. Kegiatan belajar mengajar di PAUD lebih banyak dilakukan melalui bermain dan permainan, pada dasarnya, situasi pembelajaran PAUD di desain sebagai arena bermain dan permainan anak. Apa saja yang ada selalu akan

---

<sup>18</sup> M. Fadlillah, *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group 2017, Cet 2), 6

berkaitan dengan bermain. Dalam hal ini dapat dilihat dari penataan barang-barang yang ada, dari berbagai warna, gambar serta peralatannya. Sehingga jika ketika kita memasuki lingkungan PAUD akan disambut dengan kegaduhan suara riuh, ramai dan aktivitas anak yang sangat bermacam-macam. Menekankan bahwa bermain bagi anak berumur empat sampai tujuh tahun merupakan *condition sine qua non*, jika ingin tumbuh secara sehat dan mental.<sup>19</sup>

Bermain adalah suatu usaha untuk mendapatkan kesenangan, kegembiraan serta kepuasan jiwa raga dari setiap aktivitas yang dilakukan, baik dengan menggunakan alat permainan maupun tidak menggunakan alat permainan. Anak-anak akan merasakan kegembiraan dengan hanya melakukan permainan dan mereka tidak akan mempertimbangkan hasil akhirnya. Sebagian orang menyatakan bahwa bermain samamfungsinya dengan bekerja. Meskipun demikian, anak memiliki persepsi sendiri mengenai bermain.<sup>20</sup> Bermain merupakan hal yang sangat penting bagi seorang anak. Permainan juga dapat memberikan berbagai kesempatan untuk melatih keterampilannya anak secara terus-menerus serta dapat juga mengembangkan ide-ide kreatif sesuai dengan kemampuannya dancaranya sendiri.<sup>21</sup>

#### **b. Fungsi Bermain Bagi Anak Usia Dini**

Ada beberapa fungsi permainan dan bermain di dalam proses tumbuh kembang anak diantaranya:<sup>22</sup>

- 1) Bermain dapat mengembangkan kemampuan motorik anak

Fungsi bermain didalam sensoris motorik anak sangat diperlukan untuk dapat mengembangkan energi yang ada serta otot-otot anak. Aktivitas sensoris motorik adalah suatu komponen yang

---

<sup>19</sup>Anita Yus, *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-Kanak* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011), 134

<sup>20</sup>M. Fadlillah, , *Bermain Dan Permainan Anak Usia*, 8

<sup>21</sup>Ali Nugraha, Heny Ratnawati, *Kiat Merangsang Kecerdasan Anak* (Jakarta: Puspa Swara, 2003), 34

<sup>22</sup>M. Fadlillah, *Bermain Dan Permainan Anak Usia*, 13u-14

paling besar didalam semua usia, akan tetapi paling dominan terhadap bayi. Pada bayi sendiri seyogyanya mendapatkan stimulasi visual, pendengaran (verbal), sentuhan (taktil), dan stimulasi pada bayi usia 3 s.d. 10 bulan.

- 2) Bermain dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak

Fungsi bermain terhadap kognitif anak dapat dikembangkan dalam menggunakan panca indranya anak, misalnya menyentuh, mencium, dalam penglihatan maupun didalam pendengaran agar anak mengetahui sifat-sifat objek dengan kata lain belajar secara menyeluruh.

- 3) Bermain dapat mengembangkan kemampuan afektif anak

Anak dapat mengembangkan kemampuan afektif dengan cara mengikuti didalam aturan-aturan permainan yang dibuat adan disepakati bersama.

- 4) Bermain dapat mengembangkan kemampuan bahasa anak

Ketika sedang bermain anak akan menggunakan bahasa untuk berbicara dengan temannya ataupun hanya sebagai ungkapan dalam pikirannya

- 5) Bermain dapat mengembangkan kemampuan sosial anak

Saat bermain seorang anak akan berinteraksi secara langsung kepada teman-temannya. Dalam interaksi itu anak akan belajar sebagaimana caranya merespon, memberi, menerima serta menolak atau setuju dengan pendapat temannya.

### c. Manfaat Bermain Dengan Media *Playdough*

Manfaat bermain dengan menggunakan media *playdough* adalah:<sup>23</sup>

- 1) Berkreasi dengan menggunakan media *playdough* akan dapat mencerdaskan anak, mengasah imajinasi, mengasah keterampilan motorik halus anak, serta anak akan dapat

---

<sup>23</sup> Immanuel, *Bermain dan Belajar*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2001), hlm.28.

berpikir dengan logis dan sistematis juga akan dapat merangsang indera peraba anak.

- 2) Kelenturan dan kelembutan dari bahan *playdough* sendiri dapat melatih anak dalam mengatur kekuatan otot-otot jarinya.
- 3) Anak dapat belajar dengan mudah dalam menggunakan media *playdough* itu hanya dengan menekan lembut serta secara hati-hati.

**d. Kelebihan dan Kekurangan Media *Playdough***

Media yang sederhana tiga dimensi ini mempunyai kelebihan untuk memberikan pengalaman dengan langsung, dan konkrit, tidak adanya verbalisme, obyek dan dapat ditunjukkan secara keseluruhan baik dalam konstruksinya ataupun dengan cara kerjanya dari segi struktur organisasi dan didalam alur proses secara rinci.

Bermain dengan media *playdough* sangat mengasyikkan. Anak usia dinidapat dengan mudah untuk meremas-remas, menggulung, ataupun mencetak bermacam-macam bentuk sesuai dengan imajinasi mereka. Sedangkan kelemahan dalam menggunakan media *playdough* yaitu anak tidak akan dapat menjadikan obyek yang lebih besar dikarenakan itu membutuhkan ruangan yang besar dan dengan perawatan yang tidak mudah.

**3. Pendidikan Anak Usia Dini**

**a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)**

Sejak dipublikasikannya dari hasil-hasil riset mutakhir dibidang psikologi serta neuroscience, fenomena dari pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan harapan. Dikarenakan, perkembangan otak pada usia dini (0-6 tahun) mengalami kecepatan hingga sampai dengan 80% dari keseluruhan otak orang dewasa. Dalam hal ini menunjukkan bahwa pada usia ini akan membentuk semua potensi dan kecerdasan serta dasar-dasar perilaku seseorang. Pada masa ini sangat penting sekali sehingga usia dini seringkalindisebut dengang*the golden age* (usia emas). Dengan dasar ini, telah dirumuskan

bahwasanya untuk menciptakan keturunan yang berkualitas, berbobot, harus dilakukannya pendidikan sejak dini kala, ialah dengan PAUD.<sup>24</sup>

Berdasarkan Undang-Undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional berkaitan dengan pendidikan anak usia dini tertulis pada pasal 28 ayat 1 yang berbunyi “pendidikan anak usia dini diselenggarakan bagi anak sejak lahir sampai 6 tahun dan bukan merupakan prasarat untuk mengikuti pendidikan dasar.” Selanjutnya dari bab 1 pasal 1 ayat 14 telah ditegaskan bahwa pendidikan anak usia dini merupakan suatu usaha pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak dia lahir sampai dengan ketika mereka berusia enam tahun yang dilaksanakan melalui pemberian suatu rangsangan, dorongan pendidikan untuk dapat membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani serta rohani agar anak memiliki persiapan dalam melanjutkan pendidikan yang lebih tinggi.

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang memfokuskan terhadap peletakan dasar fondasi menuju pertumbuhan serta perkembangan fisik anak (koordinasi motorik halus dan motorik kasar), kecerdasan, kepintaran (daya pikir dan daya cipta, kecerdasan emosional, kecerdasan spiritual) anak, sosial emosional (sikap serta perilaku) bahasa serta komunikasi anak. Misalnya ketika, menjalankan suatu lembaga-lembaga pendidikan contoh lembaga kelompok bermain (KB), taman kanak-kanak (TK), atau lembaga PAUD yang berbasis terhadap kebutuhan anak.

Pendidikan anak usia dini pra-sekolah merupakan anak-anak yang baru berumur 3-6 tahun. Dandengan biasa mereka ikut program pra-sekolah serta *kindergarten*, namun di Indonesia sendiri, mereka pada umumnya ikut dalam program (tpa) tempat

---

<sup>24</sup> Suyadi, *Psikologi Belajar PAUD*, (Yogyakarta: PT Bintang Pustaka Abadi, 2010), 8.

penitipan anak dengan berumur (3 bulan-5 tahun) sertaikut dalam (kb) kelompok bermain dengan berusia 3 tahun, dan ikut program taman kanak-kanak ketika anak sudah berumur 4-6 tahun.

Dengan Secara umum tujuan pendidikan anak usia dini ialah untuk mengembangkan bermacam-macam potensi anak sejak usia dini sebagai wujud persiapan anak untuk hidup dan juga anak akan dapat menyesuaikan diri, dengan lingkungan sekitarnya serta dapat membentuk anak Indonesia yang bermutu serta berkualitas, anak akan tumbuh dan berkembang sesuai dengan tingkat perkembangan masing-masing sehingga anak akan mempunyai kesiapan yang optimal dalam masuk ke-pendidikan dasar, serta akan mempengaruhi dikehidupannya kelak ketika mereka sudah dewasa.<sup>25</sup>

#### **b. Konsep Dasar PAUD**

Undang-Undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional sudah mengamanatkan bahwasannya akan diterapkannya pendidikan kepada keseluruhan rakyat Indonesia dari mulai usia yang dini, yaituketika anak yang telah dilahirkan kedunia. Proses PAUD, dan pembelajaran yang ada didalamnya baik hendaknya dilaksanakan dengan tujuan untuk memberikan suatu konsep yang akan berarti untuk anak dengan melalui pengalaman yang konkrit. Pengalaman yang konkrit yang akan memungkinkan anak untuk mengarahkan aktivitas serta rasa keingin tahaun mereka secara optimal dan menentukan posisi guru atau pendidik selaku pendamping, pembimbing, penganyom serta fasilitator untuk anak.

Dinas Pendidikan DIY memberikan pernyataan ketika acara berlangsungnya Loka karya Pendampingan PAUD, Minggu (31/8) DI Fakultas Psikologi UGM, yang terdapat didalam buku Mursyid bahwasannya “PAUD diajarkan dengan melalui cara bermain, dengan begitu tidak akan dapat merampas haknya. Semua itu hanya untuk melejitkan seluruh

---

<sup>25</sup> Mursyid, *Pengembangan Pembelajaran PAUD*, 3.

potensi anak mulai dari motorik, bahasa, kognitif, emosional serta sosial dengan cara mengedepankan kebebasan untuk memilih, merangsang, mendorong kreativitas serta menumbuhkan karakter anak”.

Pendidikan anak usia dini adalah suatu tempat pendidikan yang sangat fundamental dalam memberikan fondasi awal agar anak dapat membentuk serta dapat mengembangkan asal pengetahuan, sikap dan keterampilan. Dalam hal keberhasilan didalam proses pendidikan pada masa usia dini akan menjadi suatu alasan untuk proses pendidikan yang akan dilalui selanjutnya. Ketika anak melaksanakan proses belajar dengan rasa yang menyenangkan disitu akan banyak hal yang dapat meningkatkan perkembangan anak, satu diantaranya adalah dalam perkembangan kreativitas anak. Menurut pendapat Seto Mulyo yang merupakan seorang dari pakar anak, ketika anak tampak sering bertanya, senang menjajaki lingkungan, suka untuk mencoba hal yang baru dan mempunyai daya khayal yang tinggi disitulah akan terlihat akan kreativitas alamiah pada diri anak.<sup>26</sup>

### c. Prinsip-Prinsip Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)

Dalam pelaksanaan pendidikan anak usia dini ada prinsip-prinsip penting yang harus diperhatikan. Prinsip-prinsip itu ialahantara lain:

- 1) Mengutamakan kebutuhan anak  
Kegiatan pembelajaran terhadap anak harus selalu berorientasi kepada keperluan anak sertadapat mengoptimalisasi sesuai dengan aspek-aspek dalam perkembangan, pertumbuhan, baik itu dalam perkembangan secara fisik maupun secara psikis, adalah intelektual, bahasa, motorik, serta sosio-emosional.
- 2) Belajar melau bermain atau bermain dengan belajar

---

<sup>26</sup> Mursyid, 4.

Melalui permainan anak akan diajak bereksperimen, menemukan, memanfaatkan serta dapat mengenal benda-benda yang ada dilingkungan sekitar.<sup>27</sup>

- 3) Lingkungan yang kondusif  
Lingkungan pembelajaran sebaiknya diciptakan dengan menarik dan menyenangkan serta demokratis dengan begitu anak-anak akan merasa aman, nyaman, senang serta bahagia baik itu didalam ruangan maupun diluar ruangan.
- 4) Menggunakan pendekatan tematik  
Dalam kegiatan pembelajaran diproses dengan menggunakan pendekatan tematik. Tema selaku tempat untuk mengenalkan bermacam-macam cara untuk mengenal pribadi anak dengan lingkungan sekitarnya.
- 5) Aktif, kreatif, inovatif, efektif dan menggembirakan. Pada alur pembelajaran yang faktif, kreatif, inovatif, efektif dan membuat senang dapat dilaksanakan oleh anak yang telah disiapkan oleh pengajar dengan melalui kegiatan-kegiatan yang menarik, membuat bahagia untuk memunculkan rasa keingin tahuan anak, mendorong anak untuk berfikir hal kritis, dan dapat menjumpai hal-hal yang baru.
- 6) Memanfaatkan beraneka ragam media serta sumber belajar. Dalam tiap kegiatan untuk menstimulasi perkembangan bakat anak, perlu adanya memanfaatkan bermacam-macam media serta sumber belajar, yaitu dilingkungan alam sekitar ataupun dengan alat-alat yang memang sudah disiapkan oleh pengajar.
- 7) Pemanfaatan teknologi informasi  
Pelaksanaan stimulasi terhadap anak usia dini dapat menggunakan teknologi untuk memperlancar kegiatan, contohnya seperti tape, radio, televisi, serta komputer. Maksud dari Penggunaan teeknologi informasi didalam

---

<sup>27</sup> Suyadi, *Psikologi Belajar PAUD*, 12.

kegiatan pembelajaran yaitu untuk memotivasi anak agar senang dalam belajar.<sup>28</sup>

#### 4. Kreatifitas

##### a. Pengertian Kreatifitas

Kreativitas adalah kemampuan yang biasa untuk menciptakan suatu yang baru, baik itu berbentuk produk atau ide baru yang bisa ditempatkan dalam menguraikan suatu masalah, atau dapat dikatakan sebagai kemampuan untuk dapat melihat elemen-elemen yang sebelumnya sudah ada.<sup>29</sup> Pengembangan kreativitas sangat diperlukan, sebab hanya dengan berkreaitivitas seseorang akan bisa mewujudkan atau mengaktualisasikan dirinya yang adalah suatu kebutuhan pokok yang paling tinggi dalam kehidupan manusia.

Kreatifitas ialah kemampuan untuk menciptakan pendapat baru yang imajinatif serta juga kemampuan beradaptasikan ide baru dengan ide yang sudah ada. Kreatifitas adalah bentuk dari ide baru yang diciptakan seseorang atau merenovasi ide yang sudah ada kemudian menjadikannya lebih inovatif dan imajinatif.<sup>30</sup>

Kreativitas juga merupakan kemampuan untuk memecahkan persoalan yang kemungkinannya orang tersebut dapat memecahkan gagasan yang asli atau dapat memperoleh suatu yang adaptis (fungsi kegunaan) dengan secara utuh atau berkembang.

Kreativitas dapat dikatakan aktivitas mental yang ori, asli, murni serta baru, yang dapat dibedakan dari pikiran sehari-hari serta memperoleh pemecahan persoalan lebih dari satu. Kesulitan memecahkan persoalan. Kesulitan dalam memecahkan persoalan dimunculkan oleh<sup>31</sup>:

---

<sup>28</sup> Mursyid, *Pengembangan Pembelajaran PAUD*, 12.

<sup>29</sup> Anna Craft, *Membangun Kreativitas Anak*, 65

<sup>30</sup> Ahmat susanto. *Perkembangan Anak Usia Dini* (Jakarta: PT. Kencana Prenada MediaGroup, 2011), 112-114

<sup>31</sup> Ahmad Susanto. *Perkembangan Anak Usia Dini*, 114.

- 1). Pemecahan persoalan yang berhasil umumnya akan cenderung dipertahankan terhadap persoalan-persoalan yang berikutnya.
- 2). Pandangan yang sempit akan selalu muncul ketika seseorang memecahkan masalah dan hanya memungkinkan untuk melihat dalam satu sisi walaupun kenyataannya dalam satu sisi itu tidak benar dan orang itu akan mencoba secara berkali-kali, dia akan mendapatkan kegagalan ketika dia tidak menemukan jalan keluar.<sup>32</sup>

Berfikir secara kreatif perlu adanya tiga syarat yang harus terpenuhi. Syarat pertama yaitu kreativitas yang menyangkut pautkan respon atau ide yang baru, atau yang dengan statisticsangat langka kejadiannya. Kedua, kreativitas adalah bisa dengan mudah memecahkan permasalahan dengan realistis. Ketiga, kreativitas merupakan upaya dalam mempertahankan isi yang original, menilainya serta mengembangkannya dengan sebaik mungkin.<sup>33</sup>

Kreatifitas ialah suatu kemampuan seseorang untuk mendapatkan suatu ide/ gagasan serta solusi yang baru dan bermanfaat untuk memecahkan permasalahan serta ujian atau tantangan yang telah dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.<sup>34</sup>

Kreativitas merupakan suatu perjalanan yang tercermin didalam kelancaran, kelenturan (*fleksibilitas*) serta keaslian dalam kemampuan berpikir. Guilford menekankan perbedaan berpikir *divergen* (kreatif) dan *konvergen*. Berpikir *divergen* yaitu wujud dalam pemikiran terbuka, yang menjalani berbagai aneka

---

<sup>32</sup>Abdul Rahman Shaleh, *Psikologi* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2004), 127-128.

<sup>33</sup>Jalaluddin Rakhmat, *Psikologi Komunikasi* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009), 74-75.

<sup>34</sup>Diana Mutiah, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini* (Jakarta: kencana prenatal media group, 2010), 41-42.

ragam kemungkinan jawaban terhadap suatu permasalahan.<sup>35</sup>

Kreatifitas yaitu kemampuan untuk membentuk kombinasi yang baru, sesuai dengan data, informasi ataupun dalam elemen yang ada. Kreatifitas juga dapat dimaknai sebagai kemampuan untuk menjumpai banyaknya suatu kemungkinan jawaban dari suatu permasalahan, dimasa menekankan dalam kuantitas, ketepatan fungsinya, dan keberagaman jawaban. Dengan pengertian yang lain yaitu kemampuan yang mencerminkan lancarnya jalan keluwesan serta keaslian dalam caranya berfikir dan juga dalam mendeskripsikan (mengembangkan, memperbanyak memperinci suatu ide-ide).<sup>36</sup>

Arti dari kata kreativitas diatas ialah kreativitas itu tidak merupakan penemuan dari suatu sebelumnya yang belum pernah diketahui orang lain, akan tetapi bahwasanya bentuk kreativitas itu sendiri merupakan suatu yang baru untuk dirinya dan tidak untuk orang lain. Menurut pendapat para ahli ada beberapa definisi kreativitas menurut antara lain yaitu:

- 1). James J. Gallagher (1985) menyatakan “kreativitas merupakan suatu perjalanan mental yang dilaksanakan diri sendiri berbentuk ide atau produk yang baru, ataupun dengan menggabungkan antara ide dan produk yang kemudian akhirnya akan dapat melekat pada dirinya
- 2). Clark Moustakas mengatakan “kreativitas adalah suatu pengalaman dalam mengekspresikan serta mengaktualisasikan ciri individu dalam suatu bentuk yang terpadu dalam hubungan diri sendiri, alam dan kepada orang lain.
- 3). Supriadi (1994) telah mengungkapkan pendapat bahwasannya “kreativitas yaitu kemampuan seseorang untuk memunculkan sesuatu yang baru,

---

<sup>35</sup>Lily Alfiyatul Jannah, *Kesalahan-Kesalahan Guru Paud Yang Sering Dianggap Sepele* (Jogjakarta: DIVA press, 2013), 121

<sup>36</sup>S. C. Utami Munandar, *Mengembangkan Bakat Dan Kreativitas Anak Sekolah* (Jakarta: Grasindo, 2002), 47-50

baik itu berbentuk ide maupun dengan bentuk karya nyata yang relatif tidak sama dengan apa yang sudah ada

- 4). Semiawan (1997) telah mengemukakan bahwasanya “kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk dapat memberikan suatu ide baru serta dapat menerapkannya didalam pemecahan suatu permasalahan.
- 5). Chaplin (1989) juga berpendapat bahwa “kreativitas adalah kemampuan dalam memperoleh suatu bentuk baru didalam seni, atau didalam permesinan,/atau dalam memecahkan masalah-masalah dengan menggunakan metode-metode yang baru.<sup>37</sup>

Berdasarkan dengan semua definisi yang sudah disebutkan di atas dapat dirangkum bahwa kreativitas itu merupakan suatu proses mental individu yang melahirkan ide, konsep, gagasan, bahkan produk yang baru yang tidak terfikirkan oleh orang lain pada umumnya yang mempunyai nilai kemanfaatan dalam memecahkan suatu permasalahan. Kreatif sendiri sejatinya adalah kemampuan yang telah dipunyai oleh setiap manusia, hanya saja standarnya yang berbeda-beda antara satu dengan yang lain.<sup>38</sup> Kreativitas dalam mengajar didefinisikan sebagai suatu kualitas dimana ketika pendidik harus dapat memperluasgagasan yang baru serta imajinatif dalam pengajarannya. Sebenarnya, gagasan yang telah dikatakan atau divisualisasikan dalam kegiatan yang ada didalam kelas dapat menjadi sedinamis dan sepenting gagasan yang diperoleh oleh beberapa seniman ataupun musisi. Seorang seniman yang sesungguhnya adalah ketika pendidik yang mampu memberikan suatu pandangan serta pendekatan baru terhadap suasana dalam belajar mengajar.

---

<sup>37</sup> Mulyani Novi, *Pengembangan Seni Anak Usia Dini* ,(Bandung:Pt Remaja Rosdakarya 2017), 96

<sup>38</sup> Mulyani Novi, *Pengembangan Seni Anak Usia Dini* , 98

Oleh karena itu penulis dapat merangkumkan bahwasannya suatu responkreatif didalam pengajaran dapat berbentuk rancangan prosedur yang baru, cara yang baru dalam menarik simpati serta minat disetiap peserta didik, pengelompokan suatu masalah yang lebih bagus, atau dalam metode pengajaran yang lebih beraneka ragam. Kreativitas mengajar berkaitan dengan kemampuan pendidik dalam mengajarkan untuk mewujudkan suasana yang akan membuat peserta didik akan merasa nyaman, amanserta tertantang dalam kegiatan pembelajaran dan dengan membuat gabungan-gabungan yang baru serta dapat memungkinkan untuk mendapatkan banyaknya jawaban terhadap suatu persoalan dimana hal itu dapat menjadikan suatu karya yang orisinil dan tidak pernah ada sebelumnya.

#### **b. Ciri-Ciri Kreatifas**

Berdasarkan analisis faktor, ada 5 sifat yang menjadikan ciri dari kemampuan berpikir secara kreatif, yaitu:

- 1). Kelancaran ialah suatu kemampuan untuk memperoleh banyaknya ide
- 2).Keluwesan ialah merupakan kemampuan untuk mengungkapkan berbagai pemecahan atau pendekatan kepada persoalan.
- 3). Keaslian adalah suatu kemampuan untuk memecahkan ide dengan menggunakan taktik yang ori, dan tidak klise
- 4). Penguraian ialah suatu kemampuan untuk melepaskan sesuatu dengan perincian, secara jelas serta dengan panjang lebar.
- 5). Perumusan kembali yaitu suatu kemampuan untuk memantau suatu permasalahan secara perspektif yang tidak sama dengan apa yang sudah diketahui oleh orang banyak.

Munandar sendiri telah mengungkapkan ciri-ciri dari kreativitas, melalui penelitiannya yang ada di indonesia mengatakan bahwa ciri-ciri dari sikap kreatif atau *nonaptitode* antara lain ialah:

- 1). Memiliki daya imajinasi yang kuat

- 2). memiliki inisiatif
- 3). Memiliki luasnya minat
- 4). Memiliki kebebasan dalam cara berpikir
- 5). bersifat keingin tahuan
- 6). Selalu ingin mendapatkan pengalaman-pengalaman yang baru
- 7). memiliki kuatnya kepercayaan diri
- 8). penuh rasa semangat
- 9). berani untuk mengambil resiko; serta
- 10) berani mengungkapkan pendapat dan memiliki keyakinan kuat.<sup>39</sup>

Salah satu faktor yang terpenting didalam kreativitas ialah dengan memahami ciri-cirinya. Usaha dalam menciptakan iklim yang kondusif untuk perkembangan kreativitas memungkinkan hanya dilaksanakan bilaketika kita memahami lebih awal terhadap sifat-sifat kemampuan kreatif serta iklim lingkungan yang mengelilinginya.

Ciri-ciri kreativitas bisa digabungkan didalam dua kriteria,kognitif, dan non kognitif. Ciri-kognitif di antaranya adalah orisinalitas, fleksibilitas, kelancaran, dan colaborasi. Akan tetapi ciri nonkognitif diantaranya merupakan motivasi terhadap sikap serta kepribadian yang kreatif. Begitu pentingnya ciri ini,kecerdasan yang tidak ditunjang dengan kepribadian kreatif sendiri itu tidak akan pernah mendapatkan hasil apa pun.

Kreativitas hanya akan dapat dilahirkan dari seseorang yang memiliki kecerdasan serta mempunyai kondisi psikologis yang sehat. Kreativitas tidak hanya perbuatan otak saja akan tetapi dari variabel emosi dan kesehatan mental juga akan sangat mempengaruhi terhadapsesuatu karya kreatif yang akan lahir.<sup>40</sup>

---

<sup>39</sup>Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini* (Jakarta: kencana prenada media group,2012), 117-118

<sup>40</sup>Yeni Rachmawati, Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak*, 15

### c. Faktor Pendukung Kreatifitas

Kreativitas merupakan suatu bakat yang telah dipunyai seseorang yang bisa dikembangkan. Dalam mengembangkan kreativitas ini terdapat juga berbagai aspek yang bisa mendorong didalam menumbuh kembangkan kreativitas tersebut. Conny Semiawan dalam Adhipura, menghimbau aspek pendukung kreativitas dari sisi lingkungan sekolah. Dia mengucapkan bahwa dalam kebebasan dan keamanan psikologi yakni merupakan hal yang sangat penting untuk perkembangan kreativitas. Anak akan merasakan kebebasan secara psikologis, bila persyaratan berikut ini terpenuhi, yaitu:

- 1). Guru akan menerima murid sebagaimana adanya, tanpa ada syarat, dengan segala hal yang menyangkut kelebihan dan kekurangan murid serta dapat memberikan kepercayaan kepada anak bahwa pada kenyataannya anak itu baik dan mampu
- 2). Guru dapat mengusahakan suasana agar murid tidak akan merasa “dinilai” dalam makna yang lain bersifat mengancam
- 3). Guru dapat memberikan penjelasan dalam makna dapat memahami pemikiran, perasaan serta perilaku murid, dapat menerapkan diri didalam situasi murid serta dapat melihat dari sudut pandang murid.

### d. Faktor-Faktor yang Meningkatkan Kreatifitas

Ketika masih dipercayai bahwasannya kreativitas adalah faktor bawaan yang hanya dipunyai oleh sebagian kecil dari banyaknya anak, dianggap bahwa kreativitas tersebut akan dapat berkembang dengan secara langsung otomatis serta tidak dibutuhkan adanya suatu rangsangan lingkungan atau kondisi lingkungan yang menguntungkan untuk perkembangannya ini. Hal itu mengakibatkan, kreativitas misal halnya setiap bakat yang lain, perlu diberikan kesempatan serta suatu rangsangan oleh lingkungan agar dapat berkembang dengan baik.

Titik dari pandangan yang baru mengenai hal kreativitas mendukung diadakannya penelitian untuk menentukan hal apa saja suatu kondisi lingkungan yang

memberikan keuntungan kreativitas dan yang membekukan perkembangan kreativitas. Penelitian ini telah menunjukkan dua faktor yang penting. *Pertama*, sikap sosial yang ada dan tidak menguntungkan kreativitas harus ditanggulangi. Alasannya karena sikap seperti itu mempengaruhi teman sebaya, orang tua, dan guru serta perlakuan mereka terhadap anak yang berpotensi kreatif. *Kedua*, kondisi yang menguntungkan bagi perkembangan kreativitas harus diadakan pada awal kehidupannya ketika kreativitas mulai berkembang dan harus dilanjutkan terus sampai berkembang dengan baik.<sup>41</sup>

**e. Faktor Penghambat Kreatifitas**

Ada 3 jenis pokok yang saling berkaitan merupakan suatu kriteria atau persyaratan dalam kepotensian, yaitu: kemampuan yang biasa, kreativitas, dan pengikatan diri sendiri kepada tugas atau dorongan intrinsik. Dalam mengembangkan kreativitas, seseorang dapat mengalami bermacam-macam kendala, aral ataupun rintangan yang akan bisa memperburuk serta bahkan dapat mematikan kreativitas anak. Beberapa karakteristik pendidik yang cenderung kearah mempersulit keterampilan berpikir kreatif anak dan kesediaan atau keberanian anak dalam menyampaikan kreativitas mereka antara lain:

- 1). Penekanan bahwa pendidik itu selalu benar
- 2). Penekanan berlebihan pada hafalan anak
- 3). Penekanan terhadap belajar secara mekanis teknik pemecahan masalah
- 4). Penekanan pada evaluasi eksternal
- 5). Penekanan secara ketat untuk menyelesaikan pekerjaan
- 6). Perbedaan secara kaku antara bekerja serta bermain dengan menekankan arti, manfaat serta bekerja, sedangkan bermain ialah hanya untuk rekreasi.<sup>42</sup>

---

<sup>41</sup>Elizabeth B. Hurlock, *Perkembangan Anak* (Jakarta: Gelora Aksara Pratama, 2004), 10

<sup>42</sup>Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, 117-123

Dalam bidang-bidang mengembangkan kreativitas yang sudah disebutkan di atas penulis bisa merangkum dalam kesimpulan bahwa bidang-bidang kreativitas itu dapat mencakup menciptakan karya, imajinasi, eksplorasi, eksperimen, proyek, musik, dan bahasa, dan diharapkan seseorang. Pendidik dapat mengembangkan kreativitas dalam bidang-bidang tersebut agar siswa dapat mengeluarkan potensi yang dimilikinya.

**f. Fungsi Kreativitas**

Kreativitas mempunyai kefungsiian yang sangat penting karena berbagaihal, diantaranya ialah supaya untuk:

- 1). Mewujudkan diri sendiri sebagai kebutuhan inti didalam kehidupan manusia
- 2). Mencari solusi-solusi untuk memecahkan permasalahan
- 3). Memberikan kepuasan terhadap individu.
- 4). Meningkatkan mutu hidup<sup>43</sup>

**g. Indikator Siswa Kreatif**

Indikator kreativitas belajar ialah antara lain:

- 1). Memiliki Rasa Ingin Tahu  
Pada umumnya murid yang kreatif selalu mempunyai rasa keingin tahun, memiliki minat yang luas dan mempunyai kegemaran dan aktivitas dengan kreatif
- 2). Sering Mengajukan Pertanyaan yang Membangun  
Murid kreatif biasanya didalam kegiatan belajar mengajar seringkali bertanya dan pertanyaan yang diajukan itu selalu pertanyaan yang berbobot yang bersifat membangun
- 3). Memberikan banyak gagasan dan usul terhadap suatu masalah  
Murid yang kreatif mampu memberikan suatu ide dan usulan terhadap suatu problem yang perlu diselesaikan. Hal ini bermakna siswa mempunyai

---

<sup>43</sup>S. C. U. Munandar, *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*, 45-46

keaktivitas yang sangat tinggi didalam menyelesaikan suatu permasalahan.

- 4). Mampu menunjukkan pendapat dengan cara yang spontan dan tidak malu-malu ketika mengeluarkan saran dengan cara langsung dan tidak malu-malu. Misalnya didalam kegiatan diskusif belajar didalam kelas ketika menyampaikan usulannya dengan cara langsung dalam keadaan setuju ataupun dengan tidak setuju
- 5). Mempunyai atau Menghargai Keindahan  
Minat murid dalam keindahan juga akan lebih kuat dari rata-rata,kalaupun tidak seluruh orang kreatif menjadi seniman, namun mereka memiliki minat yang cukup besar didalam keadaan alam, seni,sastra,imusic serta teater
- 6). Bebas Berfikir Dalam Belajar  
Peserta didik mempunyai kebebasan didalam hal berfikir, dalam hal ini murid memiliki kebebasan untuk pengembangan dalam keilmuan awalyang telah diperoleh supaya untuk diterapkannya didalam kehidupan mereka
- 7). Memiliki Rasa Humor Tinggi  
Pada umumnya murid yang kreatif mempunyai rasa humor yang tinggi, merekan dengan mudah dapat melihat masalah dari bermacam-macam sudut pandangan dan mempunyai kemampuan untuk bermain dengan gagasan, rencana atau kemungkinan-kemungkinan yang telah mereka khayalkan.<sup>44</sup>
- 8). Mempunyai Daya Imajinasi yang Kuat  
Siswa yang kreatif umumnya akan lebih tertarik terhadap hal-hal yangsulit.
- 9). Mampu mengajukan pemikiran, ide pemecahan permasalahan yang berbeda dengan orang lainnya  
Siswa memiliki konsep yang inovatif serta asli yang sudah dipikirkan dengan secara seksama dan matang terlebih dahulu dengan mempertimbangkan berbagai

---

<sup>44</sup>Uno, Hamzah B dan Kuadrat, Masri. *Mengelola Kecerdasan Dalam Pembelajaran*. 21

masalah yang mungkin akan muncul serta implikasinya

#### 10). Dapat Bekerja Sendiri

Umumnya murid yang kreatif sudah cukup mandiri dan memiliki rasa kepercayaan diri yang tinggi, sehingga sering mengerjakan tugasnya secara mandiri. Misalnya ketika mendapatkan tugas seringkali berusaha mengerjakannya sendiri

#### 11). Sering Mencoba Hal-Hal Baru

Biasanya siswa yang kreatif akan lebih berani untuk mengambil resiko (tetapi dengan perhitungan) dari pada murid lain pada umumnya. Dengan arti yang lain dapat melakukan sesuatu yang untuk mereka amat bermakna, penting, dan disenangi mereka juga tidak akan mengindahkan kritik atau ejekan orang lain

#### 12). Mampu Mengembangkan atau Merinci Suatu Ide

Siswa yang kreatif dapat dengan mudah untuk mengembangkan suatu ide yang baru supaya bisa berkembang menuju kearah yang lebih baik dan jelas.<sup>45</sup>

Berdasarkan penjelasan diatas dapat dirangkum dalam kesimpulan bahwasanya kreativitas belajar merupakan kemampuan peserta didik dalam menghasilkan hal-hal yang baru didalam belajarnya baik itu berupa bentuk kemampuan untuk mengembangkan atau kemampuan untuk formasi yang akan diperoleh dari pendidik dalam cara belajar mengajar sehingga dengan begitu murid akan dapat membuat gabungan-gabungan yang baru didalam pembelajaran serta dapat memecahkan permasalahan yang dihadapi dalam kegiatan belajar.

### **h. Teori Pembentukan Pribadi Kreatif**

#### **1) Teori Psikoanalitik**

Teori psikoanalitik melihat dari sudut pandang dari proses ketidaksadaran akan menjadi dasar dari kreativitas. Kreativitas pribadi timbul

---

<sup>45</sup>Uno, Hamzah B dan Kuadrat, Masri, 2

dari hasil menyelesaikan suatu problem sejak lima tahun pertama didalam kehidupan manusia.

Pada umumnya teori-teori psikoanalisis melihat kreativitas yang didapatkan dari sesuatu permasalahan yang sudah teratasi dan biasanya sejak mula masa anak-anak. Pribadi yang bersifat kreatif dapat dilihat selaku seseorang yang pernah mempunyai pengalaman mengerikan atau secara traumatis, yang dihadapi dengan memungkinkan adanya berbagai gagasan yang telah disadari dan yang tanpa disadari bergabung jadi satu dan menjadi pemecahan secara inovatif dari trauma tersebut. Perilaku yang kreatif melalui pertukaran dalam keadaan psikis yang sakit menjadikannya keadaan yang sehat

**2) Teori Humanistik**

Jauh berbeda dilihat dari teori psikoanalisis teori humanistik lebih memandang dari kreativitas sebagai hasil dari suatu kesehatan psikologis dengan tingkat yang jauh lebih tinggi. Kreativitas bisa tumbuh dan semakin berkembang selama hidup, dan tidak dapat dibatasi dalam jangka pada lima tahun pertama kehidupan.<sup>46</sup>

Kreativitas dapat juga ditingkatkan dengan melalui upaya dari pendidikan serta bimbingan.

**B. Penelitian Terdahulu**

Sebelum peneliti melakukan penelitian ini ada beberapa rujukan untuk dijadikan perbandingan agar tidak terjadinya plagiat. Dengan adanya rujukan yang sudah sah ini maka akan memudahkan peneliti sendiri untuk mengembangkan pemikiran peneliti sendiri.

**Tabel 2.1**  
**Penelitian Terdahulu**

NO	Nama	Maksum Eka Waldi
1	Judul	<i>Pengaruh Bermain Playdough</i>

---

<sup>46</sup>Utami Hunandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat* ( Jakarta : PT Rineka Cipta,2009), 32-33

		<i>Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Di TK Pertiwi Talakbroto, Simo, Boyolali, Tahun Pelajaran 2013/2014, Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Muhammadiyah Surakarta. April 2014</i> <sup>47</sup>
	Metode	Penelitian kuantitatif dengan menggunakan eksperimen jenis eksperimen yang digunakan dengan pendekatan <i>IntactGroup Comparison</i>
	Hasil	Hasil penelitian dengan uji <i>Independent Sample T-Test</i> diperoleh nilai $t_{hitung} = 3,258$ lebih besar dari nilai $t_{tabel} = 2,101$ maka $H_0$ ditolak dan menerima $H_a$ , artinya ada pengaruh Bermain <i>playdough</i> terhadap kemampuan motorik halus anak. Kesimpulan hasil penelitian adalah ada pengaruh bermain <i>playdough</i> terhadap kemampuan motorik halus anak
	Persamaan	Sama-sama menggunakan media <i>playdough</i>
	Perbedaan	Meneliti tentang kemampuan motorik halus anak sedangkan peneliti meneliti tentang meningkatkan kreativitas anak
2	Nama	KetuttLestariani
	Judul	Efektivitas Bimbingan Kelompok Melalui Media Permainan <i>Playdough</i> Untuk Meningkatkan Kreativitas Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas

<sup>47</sup>Maksum Eka Waldi, *Pengaruh Bermain Playdought Terhadap Kemampuan MotorikHalus Anak Di TK Pertiwi Talakbroto, Simo, Boyolali tahun pelajaran 2013/2014, JurusanPendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas MuhammadiyahSurakarta. April 2014*

		Pendidikan Singaraja, dIndonesia Ganesha
	Metode	penelitian ini menggunakan metode kuantitatif
	Hasil	Hasil analisis statistik deskriptif dan analisis deskriptif kuantitatif diperoleh rata-rata persentase kemampuan motorik halus anak siklus I sebesar 56,50% yang berarti pada kategori sedang, mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 85% yang menunjukkan kemampuan kreativitas anak pada kategori tinggi. Jadi terjadi peningkatan sebesar 20%. <sup>48</sup>
	Persamaan	Sama-sama meneliti tentang kreatifitas anak dan menggunakan media playdough
	Perbedaan	Metode yang digunakan metode kuantitatif sedangkan peneliti menggunakan metode kualitatif
3	Nama	Erika Yuni Wardah
	Judul	Bermain <i>Playdough</i> Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Autis di SDLB. (Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya), tahun 2017.
	Metode	Kuantitatif dengan pra-eksperimental desain baik, dan pengaturan penelitian adalah salah satu kelompok pre test desain post test.
	Hasil	Hasil Penelitian menunjukkan bahwa ada peningkatan nilai dari kemampuan motorik halus anak autis

<sup>48</sup>Skripsi Ketut Lestariani, dengan judul *Efektivitas Bimbingan Kelompok Melalui Media Permainan Playdough Untuk Meningkatkan Kreativitas*. Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja, Indonesia

		selama observasi awal atau pre test adalah 60,92 menjadi 84,25 pada akhir pengamatan atau post test. Selain itu hasil penelitian juga menunjukkan $Z_h = 2,36$ lebih besar dari $Z_t = 1,96$ dengan nilai kritisus 5% (dua sisi test). Jika $Z$ dihitung $> Z$ tabel ( $2,36 > 1,96$ ) itu menunjukkan bahwa ada pengaruh bermain plastisin terhadap kemampuan motorik halus anak mautis di SDLBN Tompo kersann Lumajang. <sup>49</sup>
	Persamaan	Sama-sama menggunakan media <i>playdough</i>
	Perbedaan	Meningkatkan kemampuan motorik sedangkan peneliti meingkatkan kreatifitas anak

**C. Kerangka Berfikir**

Penggunaan didalam media pembelajaran terhadap jalannya suatu pembelajaran dan kegiatan bermain anak maka seyogyanya haruslah dapat menyesuaikan dengan kebutuhan serta sarana pendidikan untuk anak usia dini. Mengingat dari salah satu dari kegunaan dan manfaat media pembelajaran ialah untuk dapat menghasilkan situasi belajar dengan bermain yang sangat menyenangkan teruntuk anakjdalam proses pemberian stimulus indikator kemampuan anak, maka dari itu adanya penyediaan dari media pembelajaran dalam proses mbelajar dan kegiatanlbermain akan sangat berpengaruh besar dalam perkembangan anak tersebut.

Dilihat dari landasan teori serta penelitian yang relavan diatas jadi kerangka berfikir didalam penelitian ini ialah sebagai berikut :

---

<sup>49</sup>Skripsi Erika Yunia Wardah. Dengan judul *Bermain Playdough Terhadap KemampuanMotorik Halus Anak Autis di SDLB*. (Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan,Universitas Negeri Surabaya), tahun 2017

Tabel 2.2  
Kerangka berfikir

