

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kreativitas

1. Pengertian Kreativitas

Istilah kreativitas sering digunakan dalam penelitian psikologi dan sering digunakan di kalangan masyarakat. Dedi Supriadi dalam Susanto (2017) menyatakan kreativitas merupakan ranah psikologi yang kompleks dan multidimensional. Definisi kreativitas sangatlah banyak sekali. Menurut Wahyudin dalam Susanto (2017) kreativitas merupakan daya cipta dalam arti seluas-luasnya, yang membantu pemikiran, imajinasi, ide-ide, dan perasaan-perasaan yang memuaskan. Artinya kreativitas adalah kemampuan seseorang dalam berimajinasi yang dapat menghasilkan atau menciptakan kreasi dari imajinasi tersebut.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), kreativitas memiliki arti kemampuan seseorang atau daya cipta. Artinya kreativitas adalah kemampuan seseorang dalam menciptakan, menghasilkan, dan menemukan cara baru dalam melakukan sesuatu agar lebih mudah, efisien dan efektif.

Menurut Clark Moutaskis dalam Mulyani (2018), kreativitas merupakan suatu pengalaman dalam mengungkapkan gagasan dan mewujudkan ciri khas jati diri seseorang dalam bentuk terpadu yang berhubungan dengan diri sendiri, alam, dan orang lain.

Gallagher dalam Rahmawati & Euis (2012) mengatakan bahwa *“creativity is a mental proses by which an individual creates new ideas or products, or recombines exiting ideas and products, in fashion that is novel to him or her”* artinya kreativitas merupakan suatu proses mental yang dilakukan seseorang yang berupa gagasan atau produk baru, atau mengombinasikan produk lama dengan gagasan baru yang akhirnya akan melekat pada produk tersebut.

Menurut Supriadi (Susanto, 2017) mengemukakan bahwa kreativitas adalah potensi yang dimiliki setiap orang untuk dapat menghasilkan karya baru, baik berupa pemikiran maupun suatu karya nyata yang berbeda dengan yang telah ada.

Beberapa pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan kreativitas adalah potensi seseorang dalam berimajinasi, mencipta, mengekspresikan pemikiran atau ide-ide, gagasan-gagasan dan menghasilkan suatu kreasi baik itu yang baru maupun mengembangkan kreasi yang lama agar lebih mudah, efisien dan efektif.

2. Karakteristik Kreativitas

Menurut Supriadi (Susanto, 2017), terdapat lima macam perilaku kreatif, sebagai berikut.

- a. Kelancaran (*fluency*) yaitu potensi seseorang dalam mengemukakan gagasannya untuk memecahkan suatu masalah.
- b. Keluwesan (*flexibility*) yaitu potensi seseorang dalam menghasilkan berbagai macam gagasan untuk menyelesaikan suatu masalah di luar kategori biasa.
- c. Keaslian (*originality*) yaitu potensi dalam memberikan respon dengan cara unik dan luar biasa.
- d. Penguraian (*elaboration*) yaitu potensi dalam menyatakan gagasan-gagasan secara detail untuk mewujudkan gagasan-gagasan tersebut menjadi nyata.
- e. Perumusan kembali (*redefinition*) yaitu potensi seseorang dalam meninjau suatu masalah berdasarkan persepektif yang berbeda dengan yang diketahui orang lain.

Menurut Munandar dalam Susanto(2017), mengemukakan bahwa ciri-ciri kreativitas sebagai berikut.

- a. Memiliki keingintahuan yang besar.
- b. Dapat mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang baik.
- c. Memiliki banyak gagasan serta usulan dalam menyelesaikan suatu masalah.
- d. Dapat mengemukakan pendapatnya.

- e. Memiliki rasa keindahan dalam melihat suatu karya.
- f. Memiliki suatu keahlian yang menonjol dalam bidang kesenian.
- g. Dapat mengungkapkan pendapatnya dengan baik dan tidak mudah dipengaruhi oleh orang lain.
- h. Memiliki rasa humor yang tinggi.
- i. Memiliki daya imajinasi yang kuat.
- j. Keaslian tinggi, tampak dalam ungkapan gagasan, karangan, dan sebagainya dalam pemecahan masalah dengan menggunakan cara-cara orisinal yang jarang diperlihatkan oleh anak-anak lain.
- k. Dapat bekerja sendiri.
- l. Senang melakukan hal-hal yang baru.
- m. Kemampuan mengembangkan atau memerinci suatu gagasan.

Menurut Munandar (1999), memperjelas tentang ciri-ciri kreativitas dibagi menjadi 2, yaitu ciri-ciri *aptitude* (kemampuan berpikir kreatif) dan *non-aptitude* (afektif). Ciri-ciri *aptitude* terdiri dari ciri-ciri yang berhubungan dengan kognitif, proses berpikir (fleksibilitas, originalitas, elaboratif dan kelancaran), sedangkan ciri-ciri *non-aptitude* terdiri dari ciri-ciri yang lebih berkaitan dengan sikap atau perasaan (rasa ingin tahu, imajinatif, berani mengambil resiko, menghargai).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maksud kreativitas adalah kemampuan menciptakan ide-ide atau gagasan seseorang dalam memecahkan masalah dan menghasilkan suatu kreasi baik yang baru maupun mengembangkan kreasi lama agar lebih efisien dan efektif. Jadi, dapat disimpulkan bahwa ciri kreativitas adalah kemampuan seseorang dalam melihat masalah, memecahkan masalah dan terbuka akan hal-hal baru serta mau menerima hal tersebut.

3. Pentingnya Kreativitas Pada Anak Usia Dini

Setiap anak memiliki potensi kreatif dari sejak lahir. Potensi kreatif tersebut merupakan pondasi pendidikan untuk mempersiapkan anak menjadi seorang ahli dan pakar di berbagai bidang, seperti desainer, sains, olahraga, seni dan sebagainya (Mulyani, 2018). Potensi tersebut

harus dikembangkan dan diasah supaya dapat berfungsi dalam kehidupannya ke depan.

Perkembangan awal, seorang bayi dapat memanipulasi gerakan ataupun suara hanya dengan kemampuan pengamatan dan pendengarannya. Ia belajar mencoba, meniru, berkreasi, dan mengekspresikan diri sesuai dengan gayanya sendiri yang khas, unik dan menggemaskan. Anak usia 3-4 tahun, mulai dapat menciptakan apa pun yang mereka inginkan melalui benda-benda yang ada di sekitarnya (Rachmawati & Kurniati, 2012). Anak dapat menciptakan pesawat terbang dari kertas, dengan diiringi suaranya dan ia bertindak sebagai pilot yang menerbangkan pesawat terbang ke mana saja. Hal ini menunjukkan bahwa setiap anak telah memiliki jiwa kreatif sejak dini.

Banyak persoalan terjadi pada perkembangan kreativitas seiring berjalannya waktu. Banyaknya aturan, pola kebiasaan, pola penghargaan dan pola asuh dari orang tua atau guru dapat menghambat kreativitas anak. Dengan pola pendidikan yang seperti itu dapat memudahkan kreativitas anak.

Memelihara dan memupuk kreativitas sejak dini diperlukan program-program pembelajaran yang dapat memelihara potensi kreatif anak. Menurut Munandar dalam Mulyani (2018) menekankan perlunya kreativitas dipupuk sejak dini, disebabkan beberapa faktor sebagai berikut.

1. Dengan berkarya orang dapat mewujudkan gagasan yang ada pada dirinya dan dapat mewujudkannya merupakan kebutuhan pokok pada tingkat tertinggi dalam hidup manusia sebagaimana yang dikembangkan oleh teori Maslow. Kreativitas merupakan manifestasi dari individu yang berfungsi sepenuhnya.
2. Kreativitas atau berpikir kreatif merupakan kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah merupakan bentuk pemikiran yang sampai saat ini masih kurang mendapat perhatian dalam pendidikan. Di sekolah

dasar terutama dilatih adalah penerimaan pengetahuan, ingatan, dan penalaran.

3. Bersibuk diri secara kreatif tidak hanya bermanfaat bagi dirinya dan lingkungan, tetapi juga memberikan kepuasan kepada dirinya sendiri. Wawancara terhadap tokoh-tokoh yang telah mendapat penghargaan karena berhasil menciptakan sesuatu yang bermakna bagi lingkungan ataupun dunia luar, seperti para ilmuwan, seniman, dan lainnya, bahkan faktor kepuasan ini sangat berperan lebih dari keuntungan materi.
4. Kreativitas yang memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya. Dalam era global ini, kesejahteraan dan kemakmuran masyarakat serta lingkungan dan negara tergantung pada sumbangan kreatif yang berupa ide baru, sikap, pemikiran, dan perilaku yang kreatif harus dipupuk mulai sejak dini.

Penjelasan para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa potensi kreatif yang ada pada setiap anak, harus dikembangkan sedini mungkin supaya potensi tersebut dapat membantu anak dalam menyelesaikan permasalahan di kehidupan selanjutnya.

4. Faktor Pendukung kreativitas

Kreativitas merupakan potensi seseorang dalam mengembangkan ide-ide dan pemikiran yang dapat menghasilkan suatu kreasi baru maupun mengembangkan kreasi lama supaya lebih efisien dan efektif. Untuk mengembangkan kreativitas tersebut, terdapat beberapa faktor pendukung dalam mengembangkan kreativitas.

Faktor pendukung kreativitas menurut Hurlock (Susanto, 2017), adalah sebagai berikut.

1. Waktu

Anak yang kreatif membutuhkan sedikit waktu bebas untuk mengembangkan gagasan-gagasan atau ide-ide mereka untuk membentuk suatu karya yang baru atau dapat mengkombinasikan karya lama menjadi karya yang lebih efisien serta terjaga keoriginalnya.

2. Kesempatan menyendiri
Disaat-saat tertentu anak memerlukan waktu atau kesempatan menyendiri untuk dapat meningkatkan daya imajinasinya yang sangat tinggi.
3. Dorongan
Anak memerlukan dorongan dan motivasi dalam mengembangkan kreativitas mereka bukan ejekan dan kritikan terhadap karyanya.
4. Sarana
Berikan anak sarana bermain untuk merangsang anak agar dapat bereksperimen dan bereksplorasi.
5. Lingkungan yang merangsang
Lingkungan rumah dan sekolah harus dapat merangsang kreativitas anak dengan pembelajaran yang menyenangkan dan menghargai setiap karya anak.
6. Hubungan anak-orang tua yang tidak posesif
Orang tua tidak perlu terlalu posesif terhadap anak karena dengan begitu akan mendorong anak menjadi lebih mandiri.
7. Cara mendidik anak
Ketika mendidik anak secara demokratis dan permisif dapat mengembangkan kreativitas anak.
8. Kesempatan memperoleh pengetahuan
Ketika anak bertanya akan suatu hal, berikan mereka kesempatan dalam memperoleh jawaban dari pertanyaan tersebut.
Menurut Munandar (Susanto, 2017) adalah sebagai berikut :
 1. Kebebasan
Orang tua yang memberikan kebebasan, tidak otoriter, tidak membatasi kegiatan anak maka kreativitas anak akan berkembang sangat pesat.
 2. Respek
Orang tua yang menghormati anak sebagai individu, percaya akan kemampuan dan menghargai keunikan anak biasanya memiliki anak yang kreatif.

3. Kedekatan emosional yang sedang

Suasana emosional yang mencerminkan permusuhan dan penolakan akan menghambat kreativitas anak namun keterikatan emosional yang berlebihan tidak akan menunjang perkembangan kreativitas anak. Anak perlu merasa bahwa diterima dan disayangi tetapi tidak menjadi anak yang terlalu bergantung kepada orang tua.

4. Prestasi, bukan angka

Orang tua yang kreatif akan mendorong anaknya untuk berusaha dan menghasilkan karya yang baik dan tidak menekankan pada angka atau nilai tertinggi.

5. Orang tua aktif dan mandiri

Sikap orang tua menjadi panutan bagi anak. orang tua anak kreatif tidak akan mempedulikan status sosial, dan tidak terlalu terpengaruh tuntutan sosial. Mereka amat kompeten dan mempunyai minat baik di dalam maupun di luar.

6. Menghargai kreativitas

Anak yang kreatif memperoleh banyak dorongan dari orang tua untuk melakukan hal-hal kreatif.

Beberapa pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa untuk mengembangkan kreativitas anak, orang tua dan guru sangat berperan dalam merangsang anak untuk tertarik dalam mengamati dan mempertanyakan tentang berbagai hal, benda atau kejadian di sekelilingnya.

B. Perkembangan Motorik Halus

1. Definisi Perkembangan Motorik Halus

Perkembangan motorik merupakan perkembangan fisik anak dalam pengendalian gerakan-gerakan jasmani melalui pusat syaraf, urat syaraf, dan otot yang terkoordinasi Hurlock dalam (Mulyani, 2018). Perkembangan motorik anak ada dua yaitu motorik kasar dan motorik halus.

Perkembangan motorik kasar merupakan gerakan anggota badan secara kasar atau keras yang melibatkan otot-otot kasar yang mengendalikan anggota badan. Gerakan motorik kasar ini dapat berupa menendang, berlari, melompat dan sebagainya (Mulyani, 2018).

Perkembangan motorik halus merupakan gerakan tubuh dalam mengendalikan tangan dan jari yang terkoordinasi dengan mata dalam melakukan suatu kegiatan (Mulyani, 2018). Gerakan motorik halus dapat berupa menggambar, menulis, membentuk adonan, menggunting, menyusun puzzle dan sebagainya.

Menurut Suyadi dalam Mulyani (2018) menyatakan bahwa gerakan motorik halus adalah meningkatnya pengkoordinasian gerak tubuh yang melibatkan otot dan saraf kecil lainnya. Pengembangan motorik halus sangatlah penting bagi anak-anak dalam melatih otot-otot kecil mereka.

Menurut penjelasan di atas, maksud dari perkembangan motorik halus adalah suatu gerakan tubuh dalam meningkatkan pengendalian tangan dan jari dalam melatih otot dan saraf kecil yang terkoordinasi dengan mata dalam melakukan suatu kegiatan.

2. Keterkaitan Motorik Halus dengan Kreativitas Anak

Kemampuan motorik halus, anak usia dini dapat mengembangkan kemampuannya dalam menggunakan jari-jarinya, seperti ibu jari dan jari telunjuk (Mulyani, 2018). Kegiatan-kegiatan yang dapat merangsang kemampuan tersebut antara lain: menyusun puzzle, memasak, membentuk adonan mainan atau tanah liat, menggunakan pensil, menggunakan gunting, membuka dan menutup resleting atau kancing dan sebagainya.

Segala kegiatan yang dilakukan pada perkembangan motorik halus ini sangat berkaitan dengan kreativitas anak. Setiap yang dihasilkan dalam kegiatan motorik halus, dapat dikatakan sebagai bentuk kreativitas anak. Bentuk kreativitas tersebut dapat berupa hasil karya ketika anak sedang menggambar, menggunting sesuai dengan pola yang ada, membentuk adonan mainan atau tanah liat, dan kegiatan motorik halus lainnya.

Berdasarkan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA), indikator perkembangan motorik halus yang berkaitan dengan kreativitas meliputi: menggambar sesuai imajinasinya, menirukan bentuk, mengeksplorasi dengan berbagai kegiatan dan media, dapat memakai alat tulis dan alat makan dengan baik dan benar, menggunting mengikuti suatu pola, menempel gambar dengan tepat, dan dapat menuangkan imajinasinya melalui gerakan menggambar secara detail (Permendikbud No. 137 Tahun 2014).

Beberapa pengembangan motorik halus yang berkaitan dengan kreativitas tersebut peneliti akan meneliti pada indikator menirukan bentuk, dan mengeksplorasi dengan berbagai kegiatan dan media.

C. Anak Usia Dini

1. Pengertian Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah setiap individu yang berbeda, unik dan memiliki karakteristik yang berbeda-beda sesuai dengan tahapan perkembangannya (Halimah, 2016). Setiap anak memiliki minat, bakat, kemampuan dan potensi yang berbeda-beda. Menurut Subdirektorat Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), yang disebut anak usia dini ialah anak yang ada pada usia 0 – 6 tahun. Usia ini sering disebut sebagai masa keemasan (*golden age*) di mana seluruh aspek perkembangan akan berkembang secara optimal jika diberi rangsangan dari lingkungan sekitar.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah anak yang unik, memiliki karakteristik sesuai dengan tahapan perkembangannya dan ada pada usia 0 – 6 tahun. Bisa juga dikatakan sebagai anak yang sedang menempuh Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD).

2. Karakteristik Anak Usia Dini

Anak usia dini merupakan anak yang sedang mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat (Susanto, 2017).

Dapat dikatakan sebagai *the golden age* (usia keemasan) dimana usia ini sangatlah berharga dibandingkan usia-usia selanjutnya.

Secara rinci dapat dijelaskan karakteristik usia dini sebagai berikut.

1) Usia 0 – 1 tahun

Perkembangan fisik anak pada masa bayi mengalami pertumbuhan yang paling cepat berbanding dengan usia selanjutnya karena kemampuan dan keterampilan dasar dipelajari pada usia ini. Keterampilan dan kemampuan dasar tersebut merupakan modal bagi anak untuk proses perkembangan selanjutnya. Karakteristik anak usia bayi adalah sebagai berikut: keterampilan motorik antara lain anak mulai berguling, merangkak, duduk, berdiri dan berjalan; keterampilan menggunakan panca indera yaitu anak melihat atau mengamati, meraba, mendengar, mencium, dan mengecap dengan memasukkan setiap benda ke dalam mulut; keterampilan sosial anak yaitu komunikasi dari orang dewasa akan mendorong dan memperluas respon verbal dan non verbal bayi.

2) Usia 2-3 tahun

Perkembangan pada usia ini, anak masih mengalami pertumbuhan yang pesat pada perkembangan fisiknya. Karakteristik yang dilalui anak usia 2 – 3 tahun antara lain: anak begitu aktif dalam mengeksplorasi benda-benda di sekitarnya. Kegiatan eksplorasi tersebut sangat efektif dalam perkembangannya; anak mulai belajar mengembangkan kemampuan berbahasa yakni dengan berceloteh. Anak belajar berkomunikasi, memahami pembicaraan orang lain dan belajar mengungkapkan isi hati dan pikirannya; anak belajar mengembangkan emosi yang didasarkan pada faktor lingkungan karena emosi lebih banyak ditemui pada lingkungan.

3) Usia 4-6 tahun

Usia ini, anak sudah memasuki jenjang Taman Kanak-Kanak. Karakteristik anak usia ini adalah perkembangan fisik, anak sangat aktif dalam berbagai kegiatan sehingga membantu mengembangkan motorik kasar anak; perkembangan bahasanya semakin baik, anak

sudah mampu memahami pembicaraan orang lain dan mampu mengungkapkan isi hati dan pikirannya; perkembangan kognitifnya berkembang sangat pesat terlihat pada rasa keingintahuan anak terhadap lingkungan sekitarnya. Anak sering bertanya tentang apa yang mereka lihat; perkembangan sosialnya masih perlu bimbingan dalam hal bermain, karena anak masih bermain secara individu walaupun dilakukan secara bersama-sama.

D. Media

1. Pengertian Media dan Media Pembelajaran

Kata media berasal dari kata *medius*, secara harfiah kata *medius* memiliki arti tengah, perantara, dan pengantar (Mursid, 2017). Kata media memiliki pengertian yang sangat luas yang digunakan diberbagai bidang, seperti di bidang komunikasi disebut dengan media komunikasi; di bidang tanaman disebut dengan media tanam; dan di bidang pendidikan disebut sebagai media pendidikan atau media pembelajaran.

Media pembelajaran menurut Gagne dan Briggs dalam Suryani, Setiawan & Putria (2018) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah berbagai jenis komponen pembelajaran yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Media pembelajaran merupakan suatu alat yang digunakan dalam proses pembelajaran guna menyampaikan pesan dan menstimulus pemikiran, perasaan dan minat siswa agar terjadi proses pembelajaran yang disengaja, bertujuan serta terkendali.

Menurut Sanaky dalam Suryani, Setiawan & Putria (2018) media pembelajaran adalah suatu media yang berfungsi dan digunakan sebagai alat yang dapat menyampaikan pesan pembelajaran kepada siswa. Musfiqon dalam Suryani, Setiawan & Putria (2018) berpendapat sama dengan Sanaky yakni, media pembelajaran merupakan media yang mempunyai fungsi untuk menyampaikan sebagian dari seluruh kegiatan belajar anak yang sulit dijelaskan secara detail.

Beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan

program pembelajaran dan juga sebagai media utama dalam proses kegiatan belajar saat berlangsung.

2. Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat media pembelajaran menurut *Encyclopedia of Educational Research* dalam Suryani, Setiawan & Putria (2018) mengemukakan sebagai berikut.

- a. Dapat meletakkan dasar-dasar yang nyata untuk berpikir dan mengurangi verbalisme.
- b. Dapat menarik perhatian anak/siswa untuk bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.
- c. Dapat menyampaikan pesan penting dalam pembelajaran.
- d. Memberikan pengalaman nyata dan menumbuhkan kegiatan mandiri pada anak/siswa.
- e. Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan berkelanjutan, terutama yang terkait dengan kehidupan sehari-hari.
- f. Membantu perkembangan kemampuan berbahasa, kreativitas, motorik, dan kemampuan yang lain.
- g. Menambah variasi dalam kegiatan pembelajaran.

Menurut Sudjana dan Rivai dalam Suryani, Setiawan & Putria (2018) mengemukakan bahwa media pembelajaran bermanfaat untuk membuat pengajaran lebih menarik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar pada anak/siswa, memperjelas makna bahan pengajaran agar lebih mudah dipahami sehingga guru menguasai tujuan pengajaran dengan baik, menjadikan metode pembelajaran lebih variasi dengan mengombinasikan komunikasi verbal dari guru dengan media lain sehingga siswa tidak bosan dan membuat anak/siswa lebih banyak terlibat dalam kegiatan belajar.

3. Klasifikasi Media Pembelajaran

Seiring perkembangan zaman, kegiatan pembelajaran harus dilaksanakan dengan perencanaan yang sangat matang agar dapat mencapai keberhasilan dalam suatu pembelajaran. Untuk menuju keberhasilan belajar tersebut, guru diharapkan mampu menyelenggarakan

kegiatan pembelajaran yang bermakna, yang mampu diserap oleh anak/siswa untuk memori jangka panjangnya. Salah satu upaya guru agar pembelajaran dapat mencapai keberhasilan adalah dengan menggunakan media pembelajaran.

Menurut Arsyad (2011) jenis media terdiri dari media berbasis manusia, media berbasis cetakan, media berbasis visual, media berbasis audio-visual, dan media berbasis komputer. Media berbasis manusia merupakan media yang menyampaikan dan mengomunikasikan pesan atau informasi dengan tujuan dapat mengubah sikap atau ingin secara langsung terlibat dengan pemantauan kegiatan belajar siswa. Media berbasis cetakan adalah media yang menyampaikan dan mengomunikasikan pesan atau informasi melalui benda-benda cetak seperti buku, majalah, koran dan sebagainya. Media berbasis visual merupakan media yang mengomunikasikan dan menyampaikan pesan melalui gambar yang dilihat seperti peta konsep, mind mapping, dan lainnya. Media berbasis audio-visual merupakan media yang menyampaikan dan mengomunikasikan informasi dengan menggunakan mesin elektronik seperti proyektor, tape recorder dan lain sebagainya. Media berbasis komputer merupakan media penyampai informasi yang menggunakan sumber-sumber yang berbasis digital seperti laptop, komputer dan lain sebagainya.

Menurut Smaldino, dkk. dalam Suryani, Setiawan & Putria (2018) media pembelajaran yang sering digunakan dalam pembelajaran dapat dikategorikan menjadi enam kategori media dasar, yaitu teks, audio, visual, video, objek tiruan, dan orang. Kategori pertama, teks merupakan sekumpulan karakter huruf dan angka yang ditampilkan dalam berbagai format, seperti buku, poster, papan tulis, layar komputer, dan lain-lain. Kategori kedua, audio meliputi segala sesuatu yang dapat didengar, misalnya suara seseorang, musik, suara benda, dan lain-lain. Kategori ketiga, visual sering digunakan untuk membuat pembelajaran lebih menarik, seperti diagram, grafik, kartun dan lain-lain. Kategori keempat, video merupakan media yang menunjukkan perpaduan audio dan gambar

bergerak, misalnya dvd. Kategori kelima, objek tiruan memiliki tiga dimensi dan dapat disentuh dan dikendalikan oleh anak/siswa, seperti patung tubuh manusia, bangun kubus dari karton, dan lain-lain. Kategori keenam, orang ini bisa saja guru, ahli materi pelajaran, dan siswa.

E. Media *Playdough*

1. Pengertian Media *Playdough*

Media playdough (play-doh) adalah adonan mainan (play=main, dough=adonan) atau plastisin mainan yang merupakan bentuk modern dari mainan tanah liat.

Media playdough adalah salah satu alat permainan edukatif dalam pembelajaran yang memiliki nilai fleksibilitas dalam merancang pola sesuai dengan bentuk rancangan dan daya imajinasinya (Haryani, 2014).

Media playdough ini tergolong alat permainan edukatif yang relatif murah dari segi bahan yang digunakan untuk membuat *playdough*. Media ini terbuat dari olahan tepung yang dicampur dengan pewarna.

Media playdough juga merupakan alat permainan yang digunakan untuk perkembangan otak anak (Adityasari, 2013). Dengan bermain *playdough* anak dapat mengembangkan daya imajinasi mereka dengan membuat bentuk dengan menggunakan cetakan atau dengan kreativitas mereka.

Media playdough merupakan salah satu alat permainan edukatif yang aman digunakan oleh anak dan dapat merangsang seluruh aspek perkembangan anak usia dini (Difatiguna, 2015). Media ini termasuk pada permainan edukatif yang membentuk gerak motorik halus anak dan mengembangkan daya imajinasi serta kreativitas anak.

Menurut Jatmika (2012) media *playdough* adalah adonan mainan atau plastisin mainan yang merupakan bentuk modern dari tanah liat (lempung). *Playdough* merupakan mainan yang sangat disenangi oleh anak-anak. Mereka dapat membuat atau membentuk sesuatu yang ada dalam imajinasinya walaupun bentuk tersebut tidak serupa dengan benda aslinya.

Beberapa penjelasan tersebut, yang disebut media *playdough* merupakan salah satu permainan edukatif yang dapat mengembangkan otak anak, motorik halus, daya imajinasi, dan kreativitas.

2. Manfaat Media *Playdough*

Menurut Immanuella F. Rachmani, dkk dalam Haryani (2014). Manfaat bermain dengan menggunakan media *playdough* sebagai berikut.

- 1) Berkarya dengan *playdough* dapat mencerdaskan anak, meningkatkan imajinasi, menstimulasi keterampilan motorik halus, berpikir logis dan sistematis dalam merangsang indera peraba anak.
- 2) Kelenturan dan kelembutan bahan *playdough* dapat melatih anak mengatur otot-otot jari.
- 3) Anak belajar memperlakukan media ini dengan hati-hati dalam menekan dan ketika membentuk sesuatu.

Menurut Jatmika (2012) manfaat media *playdough* adalah sebagai berikut.

- 1) Melatih kemampuan sensorik. *Playdough* merupakan salah satu cara mengenalkan sesuatu melalui sentuhan, seperti belajar tentang tekstur dan cara menciptakan sesuatu.
- 2) Mengembangkan kemampuan berpikir. Bermain *playdough* dapat mengasah kemampuan berpikir anak dengan cara memberikan contoh cara bermain dan menciptakan sesuatu dengan menggunakan *playdough*.
- 3) Mengembangkan rasa percaya diri anak. Permainan ini merupakan permainan yang tanpa aturan sehingga dapat digunakan sebagai media dalam mengembangkan kemampuan imajinasi dan kreativitas anak serta dapat meningkatkan rasa ingin tahu dan mengembangkan rasa percaya diri pada anak.
- 4) Mengasah kemampuan berbahasa. Ketika anak meremas, menggulingkan untuk membuat bola, dan memutar ketika bermain *playdough* dari sana anak sudah dapat mengasah kemampuan berbahasanya.

- 5) Melatih koordinasi mata dan tangan. Media *playdough* dapat mengembangkan koordinasi mata dan tangan pada anak melalui kegiatan ketika anak membentuk sesuatu atau mencetak sesuatu dengan alat cetak.

Manfaat media *playdough* menurut Tatik (2013) sebagai berikut.

- 1) Mengasah kecerdasan anak dengan bermain *playdough* anak belajar menciptakan sesuatu.
- 2) Mengembangkan kemampuan imajinasi anak.
- 3) Kemampuan berbahasa anak akan berkembang dengan memberi nama pada setiap bentuk.

Beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa manfaat media *playdough* antara lain, sebagai berikut: dapat mengembangkan motorik halus anak, mengasah kemampuan berbahasa, membangun rasa percaya diri anak, mengembangkan kemampuan berpikir anak, melatih koordinasi mata dan tangan, dan melatih daya imajinasi serta kreativitas anak.

3. Kelebihan dan Kekurangan *Playdough*

Kelebihan media *playdough* menurut Moedjiono 1992 dalam Haryani (2014) mengatakan bahwa media sederhana tiga dimensi memiliki kelebihan sebagai berikut: memberikan pengalaman secara langsung, dan konkrit, tidak adanya verbalisme, objek dapat ditunjukkan secara utuh baik konstruksinya atau cara kerjanya sesuai dengan proses secara jelas.

Menurut Rachmawati dalam Haryani (2014) bahwa dengan bermain *playdough* anak dapat meremas, menggulung, mencetak, memilin atau mencetak berbagai bentuk sesuai imajinasi dan kreasi mereka.

Menurut Peneliti bahwa kelebihan media *playdough*, sebagai berikut.

- 1) Dapat meningkatkan perkembangan motorik halus anak dengan cara meremas, membentuk dan mencetak *playdough*.

- 2) Dapat meningkatkan kreativitas anak melalui kegiatan membentuk sesuatu yang ada pada gagasan atau ide anak walaupun orang dewasa tidak tahu bentuk apa yang sedang anak buat.
- 3) Dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dengan cara membentuk suatu angka atau huruf dan bentuk-bentuk yang lain.
- 4) Dapat meningkatkan kemampuan bahasa anak dengan cara membentuk suatu huruf sehingga dapat terangkai menjadi suatu kata sederhana seperti aku.

Kelemahan media *playdough* menurut Haryani (2014) adalah tidak dapat membuat objek yang besar karena membutuhkan ruang yang besar dan perawatan yang cukup rumit.

Kelemahan *playdough* menurut peneliti adalah apabila bentuk *playdough* terlalu lunak maka ketika anak membuat suatu bentuk, bentuk tersebut akan kembali ke bentuk asal; penyediaan media *playdough* apabila anak/siswa sangat banyak maka harus disediakan sesuai dengan jumlah anak, akan tetapi terkadang ada sekolah yang tidak dapat membeli media tersebut karena harganya mahal; bentuk *playdough* yang lunak dan warna-warni terkadang anak ingin sekali memakannya karena bentuknya tersebut maka dalam kegiatan bermain dengan menggunakan *playdough* harus didampingi oleh guru.

F. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan

Penelitian ini sebelumnya telah dilakukan oleh Astida Friyani Vanni dengan judul “Pengaruh Permainan *Playdough* Terhadap Kreativitas Anak Kelompok B”. Astrida ingin mengetahui pengaruh permainan *playdough* terhadap kreativitas anak kelompok B dengan menggunakan penelitian eksperimen dengan desain *one group pretest-posttest*. Data yang dikumpulkan melalui metode observasi, dan memperoleh hasil analisis data yang menunjukkan nilai t hitung, t tabel yaitu t hitung 19,243, t tabel 1,833 maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Kesimpulannya adalah terdapat pengaruh permainan *playdough* terhadap kreativitas anak kelompok B (Vanni, 2017).

Penelitian ini sebelumnya telah dilakukan oleh Ita Fatma Wanti dan Sri Setyowati dengan judul “pengaruh metode bermain berbasis media *playdough* terhadap kemampuan mengenal warna anak kelompok A”. Penelitian ini bertujuan mengkaji ada atau tidaknya pengaruh metode bermain berbasis media *playdough* terhadap kemampuan mengenal warna anak kelompok A. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan rumus *Wilcoxon Macth Pairs Test* dengan T hitung, T tabel. Hasil penelitian mengenai pengaruh metode bermain berbasis media *playdough* terhadap kemampuan menganal angka anak kelompok A diperoleh hasil dari nilai rata-rata *pre test* adalah 4,4 sedangkan nilai rata-rata *post test* adalah 7,5. Data analisis tersebut diperoleh hasil T hitung= 0, sedangkan T tabel= 0,52 yang berarti T hitung, T tabel (0,52) (Wanti & Setyowati, 2017).

Penelitian ini sebelumnya telah dilakukan oleh Inovia Nurul Vebianti dengan judul “Meningkatkan kreativitas anak melalui permainan konstruktif pada siswa kelompok B2 di RA. Sunan Pandanaran Tahun Ajaran 2012/2013”. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas anak melalui permainan konstruktif pada siswa kelompok B2 di RA. Sunan Pandanaran Tahun Ajaran 2012/2013 dengan menggunakan penelitian tindakan kelas. Penelitian ini bersifat kolaboratif dengan guru kelas dan menggunakan metode pengumpulan data secara observasi dan dokumentasi. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, dan setiap siklusnya terdiri dari tiga kali pertemuan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kreativitas anak meningkat melalui permainan konstruktif, yaitu kreativitas anak sebelum diadakan tindakan terdapat 7 anak (25%) dengan kriteria bintang 4. Siklus I peneliti memperkenalkan permainan konstruktif menggunakan *playdough* pada anak, kemudian memberikan contoh permainan konstruktif pada anak, sehingga anak dapat memahami kegiatan pembelajaran dengan menggunakan permainan konstruktif. Siklus II anak-anak dibebaskan melakukan permainan konstruktif menggunakan lego. Hal tersebut dibuktikan dengan peningkatan kreativitas yang didapat pada siklus I yaitu 11 anak (39%) dan pada siklus II peningkatan kreativitas menjadi 23 anak (82%). Kesimpulan dari penelitian

ini adalah untuk meningkatkan kreativitas anak menggunakan permainan konstruktif didukung oleh indikator kreativitas. Selain itu keberhasilan dalam penelitian adalah motivasi dari guru dan pendampingan kepada anak agar anak memiliki rasa percaya diri (Vebianti, 2013).

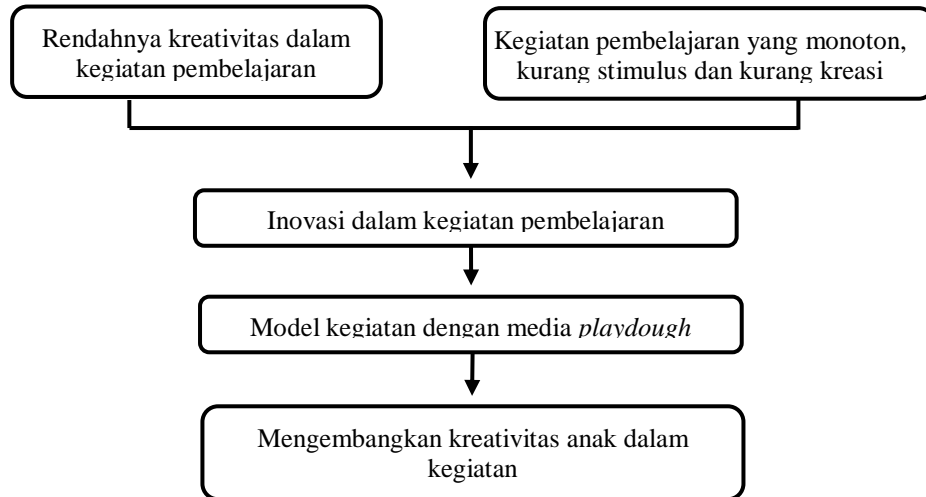
Penelitian ini sebelumnya telah dilakukan oleh Maksum Eka Waldi dengan judul “Pengaruh bermain *playdough* terhadap kemampuan motorik halus anak di TK Pertiwi Talakbroto, Simo, Boyolali tahun Pelajaran 2013/2014”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh bermain *playdough* terhadap kemampuan motorik halus anak di TK Pertiwi Talakbroto, Simo, Boyolali tahun Pelajaran 2013/2014, penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen dengan menggunakan pendekatan *Intact Group Comparison*. Metode pengumpulan data dengan menggunakan observasi terstruktur, karena telah dirancang secara sistematis menggunakan instrumen berkala. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif, untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data, analisis inderensial, dengan menggunakan uji *independent sample T-test*. Hasil penelitian tersebut diperoleh t hitung = 3,258 lebih besar dari nilai t tabel = 2,101 maka H_0 ditolak dan menerima H_a , artinya ada pengaruh bermain *playdough* terhadap kemampuan motorik halus anak. Kesimpulan hasil penelitian adalah ada pengaruh bermain *playdough* terhadap kemampuan motorik halus anak TK Pertiwi Talakbroto, Simo, Boyolali tahun pelajaran 2013/2014 (Waldi, 2014).

Penelitian ini sebelumnya telah dilakukan oleh Fransisca Anggraeni Suriantoso, Ni Made Ayu Suryaningsih, Christiani Endah P dengan judul “Meningkatkan kemampuan motorik halus melalui permainan *playdough* pada anak kelompok bermain di PAUD Tegaljaya”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan motorik halus dengan permainan *playdough* pada anak kelompok bermain PAUD Tegaljaya. Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus, yaitu siklus I dan siklus II dengan masing-masing tahapan perencanaan, pengambilan tindakan, pengamatan dan refleksi. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dengan instrumen berupa lembar pengamatan, dokumentasi dan wawancara. Metode analisis

data yang digunakan analisis deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Penelitian ini dilaksanakan secara kolaboratif dengan teman sejawat. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa permainan *playdough* dapat meningkatkan kemampuan motorik halus pada peserta didik kelompok bermain PAUD Tegaljaya. Hal ini dapat dilihat pada kenaikan persentase ketuntasan yang terjadi pada kondisi awal 12 siswa mencapai ketuntasan hanya 4 anak (33,33%), pada siklus I meningkat menjadi 5 anak (41,67%) dan pada siklus II meningkat lagi menjadi 10 anak (83,33%). Kemampuan motorik halus anak yang mengalami peningkatan diantaranya kemampuan meremas, memilin, mencetak, dan membuat bentuk kreasi dengan *playdough* (Suriantoso, Suryaningsih, & Endah, 2016).

G. Kerangka Berpikir

Bagan kerangka berpikir yang ditemukan dalam penelitian ini sebagai berikut:



Kreativitas adalah kemampuan seseorang dalam berimajinasi, mencipta, mengekspresikan pemikiran atau ide-ide, dan menghasilkan suatu kreasi baik itu yang baru maupun mengembangkan kreasi yang lama agar lebih mudah, efisien dan efektif. Potensi ini sudah dimiliki setiap anak mulai sejak lahir. Apabila potensi ini diasah dan diberi stimulus yang baik mulai sejak usia dini, maka anak akan dapat menghadapi setiap persoalan dunia luar dan

memecahkan setiap masalah yang dihadapi oleh anak. Jika potensi ini tidak mendapatkan stimulus yang baik maka anak akan mengalami kesulitan kelak ketika anak sudah beranjak dewasa (Wahyudin dalam (Susanto, 2017)).

Kreativitas anak di TK Taman Ananda masih sangat beragam dan rendah, terlihat dari ketika melakukan kegiatan, anak merasa tidak mampu mengerjakan padahal belum mencobanya, saat membuat sebuah karya ada anak yang meniru teamannya atau mencontoh yang diberikan oleh guru. Kegiatan pembelajaran belum sepenuhnya terstimulasi dengan baik dan menjadi salah satu faktor kurangnya kreativitas pada anak. Beberapa metode pembelajaran yang menarik dan mengarah pada kreativitas anak, salah satunya adalah dengan menggunakan media *playdough*.

Bermain dengan menggunakan media *playdough* banyak memberikan manfaat bagi anak dalam mengembangkan kreativitas anak. Adanya kegiatan ini anak dapat memperoleh pemahaman tentang bagaimana mengembangkan ide-ide atau imajinasi mereka pada media *playdough*. Melalui kegiatan menggunakan media *playdough* ini, diharapkan dapat membantu memecahkan permasalahan di TK Taman Ananda mengenai kurang optimalnya kreativitas anak.

H. Hipotesis

Berdasarkan teori dan kerangka berpikir yang telah diuraikan di atas, maka dapat dirumuskan hipotesis dalam penelitian ini adalah kegiatan menggunakan media *playdough* dapat mengembangkan kreativitas anak usia 5 – 6 tahun di TK Taman Ananda Wiyung Surabaya.

