

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini akan membahas tentang : 1) Konsep Bermain, 2) Konsep *Playdough*, 3) Konsep Kreativitas, 4) Konsep Anak Prasekolah, 5) Kerangka Teori, 6) Kerangka Konsep, 7) Hipotesis Penelitian.

2.1 Konsep Bermain

2.1.1 Definisi Bermain

Bermain dapat diartikan sebaagai aktivitas yang menyenangkan, dalam kamus Besar Bahasa Indonesia, bermain diartikan sebagai melakukan sesuatu untuk bersenang-senang. Jadi seorang anak yang sedang bermain berarti anak itu sedang melakukan suatu aktivitas yang menyenangkan bagi dirinya. Dalam bermain anak bebas mengekspresikan perasaannya, ide-ide ataupun fantasi-fantasinya yang kadang tidak selalu selaras dengan kenyataan sebenarnya. Ia dapat membuat aturan-aturan sendiri, menguasai lingkungan tempat ia bermain ataupun mengorganisir orang-orang atau benda-benda yang ikut terlibat dalam permainan yang sedang dilakukan. Bermain adalah tahap awal proses belajar pada anak yang dialami semua orang. Bermain adalah kegiatan yang dilakukan berulang-ulang demi kesenangan tanpa ada tujuan tertentu yang dicapai. Jadi apapun kegiatannya, bila dilakukan dengan senang tanpa ada paksaan dapat dikatakan bermain. Bermain juga dapat dikatakan sebagai kegiatan inklusi dan inheren, yaitu motivasi untuk

bermain datang dari dalam diri anak dan tidak perlu diajarkan lagi karena sejak bayi memang sudah ada kebutuhan bermain. Sebuah contoh, anak membantu ibunya memotong sayuran, bila hal itu dilakukan atas dasar inisiatif sendiri dan anak senang melakukannya maka itu sudah termasuk dalam kegiatan bermain (Ali, 2016)

Bermain merupakan cara yang paling baik untuk mengembangkan kemampuan anak usia dini, dan merupakan cara yang alami untuk memahami diri sendiri, orang lain dan lingkungannya. Bagi anak usia dini bermain jauh lebih efektif dan menyenangkan serta memudahkan mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu pendidik anak usia dini harus mampu memilihkan jenis permainan yang paling tepat untuk setiap anak sebagai sarana pembelajaran. Bermain sebagai pembelajaran hendaknya disesuaikan dengan perkembangan anak usia dini (Ali, 2016).

2.1.2 Karakteristik Bermain

Karakteristik kegiatan bermain, yaitu:

1. Bermain dilakukan secara sukarela tanpa paksaan
2. Bermain selalu menyenangkan, menimbulkan kegembiraan atau kenikmatan dan merangsang munculnya perilaku lain.
3. Bermain dilakukan secara spontan, bebas, tidak harus sesuai kenyataan, bebas membuat aturan sendiri dan bebas berfantasi.
4. Makna dan kesenangan bermain sepenuhnya ditentukan pelaku (Soetjiningsih, 2012).

2.1.3 Fungsi dan Manfaat Bermain

Fungsi dan manfaat bermain meliputi seluruh aspek perkembangan anak seperti di uraikan berikut:

1) Perkembangan Bahasa

Aktivitas bermain adalah ibarat labolatorium bahasa anak, yaitu memperkaya perbendaharaan kata anak dan melatih kemapuan berkomunikasi anak. Andang Ismail menyebutkan bahwa unsur yang dikembangkan dari aspek bahasa adalah komunikasi aktif dan komunikasi pasif. Yang termasuk dalam komunikasi aktif antara lain ungkapan kata-kata, bahasa isyarat seperti tangisan atau gerakan tubuh. Sedangkan komunikasi pasif dapat terlihat melalui ekspresi wajah atau tulisan.

2) Perkembangan Moral

Bermain membantu anak untuk belajar bersikap jujur, menerima kekalahan, menjadi pemimpin yang baik, bertanggung rasa dan sebagainya.pembentukan moral dapat dilakukan dengan pembiasaan-pembiasaan yang dilakukan secara terus menerus.

3) Perkembangan Sosial

Bermain bersama teman melatih anak untuk belajar membina hubungan dengan sesamanya. Anak belajar mengalah, memberi, menerima, tolong menolong dan berlatih sikap sosial lainnya.

4) Perkembangan Emosi

Bermain merupakan ajang yang baik bagi anak untuk menyalurkan perasaan/emosinya dan ia belajar untuk mengendalikannya sekaligus sarana untuk relaksasi. Pada beberapa jenis kegiatan bermain yang dapat menyalurkan ekspresi diri anak, dapat digunakan sebagai cara terapi bagi anak yang mengalami gangguan emosi.

5) Perkembangan Kognitif

Melalui kegiatan bermain anak belajar berbagai konsep bentuk, warna, ukuran dan jumlah yang memungkinkan stimulasi bagi perkembangan intelektualnya. Anak juga dapat belajar untuk memiliki kemampuan '*problem solving*' sehingga dapat mengenal dunia sekitarnya dan menguasai lingkungannya.

6) Perkembangan Fisik

Bermain memungkinkan anak untuk menggerakkan dan melatih seluruh otot tubuhnya, sehingga anak memiliki kecakapan motorik dan kepekaan penginderaan.

7) Perkembangan Kreativitas

Bermain dapat merangsang imajinasi anak dan memberikan kesempatan kepada anak untuk mencoba berbagai idenya tanpa merasa takut karena dalam bermain anak mendapatkan kebebasan (Ali, 2016)

2.1.4 Tahapan Bermain Anak Usia Dini

Berikut ini ada enam tahapan perkembangan bermain anak menurut Dockett dan Fleer dalam Noor Rochmad (2016:69):

1) *Unoccupied* atau tidak menetap

Anak hanya melihat anak yang lain yang sedang bermain akan tetapi anak tidak ikut bermain. Anak pada tahap ini hanya mengamati sekeliling dan berjalan-jalan, tetapi tidak terjadi interaksi dengan anak yang sedang bermain.

2) *Onlooker* atau penonton

Pada tahap ini anak belum mau terlibat untuk bermain akan tetapi anak sudah memulai untuk mendekat dan bertanya pada teman yang sedang bermain dan anak sudah mulai muncul ketertarikan untuk bermain setelah mengamati anak mampu mengubah caranya untuk bermain.

3) *Solitary independent play* atau bermain sendiri

Tahap ini anak sudah mulai untuk bermain sendiri dengan mainannya, terkadang anak berbicara dengan temannya yang sedang bermain, tetapi tidak terlibat dengan permainan anak lain.

4) *Parallel activity* atau kegiatan paralel

Anak sudah mulai bermain dengan anak yang lain tetapi belum terjadi interaksi dengan anak yang lainnya dan anak cenderung menggunakan alat yang ada disekelilingnya. Pada tahap ini, anak masih senang memanipulasi benda dari pada bermain dengan anak

lain. Dalam tahap ini, biasanya anak memainkan alat permainan yang sama dengan anak yang lainnya.

5) *Associative play* atau bermain dengan teman

Pada tahap interaksi yang lebih kompleks pada anak. Terjadi tukar menukar mainan antara anak yang satu dengan yang lainnya dan cara bermain anak sudah saling mengingatkan. Meskipun anak dalam satu kelompok melakukan kegiatan yang sama, tidak terdapat aturan yang mengikat dan belum memiliki tujuan yang khusus atau belum terjadi diskusi untuk mencapai satu tujuan yang sama seperti menyusun bangunan yang bermacam-macam akan tetapi masing-masing anak dapat sewaktu-waktu meninggalkan bangunan tersebut.

6) *Cooperative or organized supplementary play* atau kerja sama dalam bermain

Saat anak bermain bersama dan lebih terorganisir dan masing-masing menjalankan sesuai dengan job yang mereka dapat yang saling mempengaruhi satu sama lain. Anak bekerja sama dengan anak yang lainnya untuk membangun sesuatu terjadi persaingan membentuk permainan drama dan biasanya terpengaruh oleh anak yang memimpin permainan.

2.1.5 Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Bermain Anak Usia Dini

Semua anak senang bermain, tetapi melakukan kegiatan bermain tidak dengan cara yang sama. Ada anak yang suka bermain aktif ada pula

yang lebih menyukai bermain pasif. Demikian pula dengan jenis alat permainan yang dipilih anak akan berada antara satu anak dengan anak lainnya. Menurut Elizabeth Hurlock dalam Ali (2016:71), jika diamati secara cermat, ada berbagai variasi kegiatan bermain yang dilakukan anak, dan ini dipengaruhi oleh beberapa faktor sebagai berikut:

1) Kesehatan

Anak yang sehat cenderung akan memilih berbagai jenis kegiatan bermain aktif dari pada pasif, karena banyaknya energi yang dimiliki anak, membuatnya lebih aktif dan ingin menyalurkan energi tersebut. Sementara anak yang kurang sehat akan mudah lelah ketika bermain pasif karena tidak membutuhkan banyak energi.

2) Perkembangan Motorik

Kegiatan bermain aktif lebih banyak menggunakan keterampilan motorik terutama motorik kasar. Sedangkan bermain pasif kurang melibatkan keterampilan dan koordinasi motorik. Dengan demikian anak yang memiliki keterampilan motorik yang baik akan lebih banyak memilih kegiatan bermain aktif dan begitu pula sebaliknya anak yang kurang terampil motoriknya cenderung memilih kegiatan bermain yang pasif.

3) Intelegensi

Anak yang memiliki intelegensi yang baik (pandai/cerdas) cenderung akan menyukai baik kegiatan bermain aktif maupun pasif. Karena biasanya anak yang pandai akan lebih aktif dari pada anak

yang tidak pandai. Anak yang pandai juga akan lebih kreatif dan penuh rasa ingin tahu, sehingga mereka suka dengan permainan yang membutuhkan kemampuan *problem solving* (misal pazzle) melibatkan daya fantasi dan imajinasi (drama) permainan konstruktif (lego, balok) juga permainan membaca buku dan musik.

4) Jenis kelamin

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa terdapat kecenderungan perbedaan antara anak laki-laki dan anak perempuan dalam memilih kegiatan bermain. Perbedaan ini terjadi karena secara alamiah dan ditentukan secara genetik. Tetapi juga dapat muncul juga karena adanya perbedaan perlakuan yang diterima oleh anak laki-laki dan anak perempuan semenjak mereka bayi. Anak laki-laki cenderung menyukai bermain konstruktif dan permainan lainnya yang bersifat 'tenang'. Berbagai kecenderungan ini bersifat umum tetapi belum tentu terjadi pada setiap anak, karena pasti akan terjadi perbedaan-perbedaan pada setiap individu mengingat manusia adalah makhluk yang unik.

5) Lingkungan dan taraf sosial ekonomi

Lingkungan dan taraf sosial ekonomi akan mempengaruhi jenis kegiatan bermain dan alat permainan yang digunakan oleh anak. Anak kota dengan anak desa menggunakan alat permainan yang berbeda, misal anak kota biasa bermain dengan mobil-mobilan bertenaga berantai, komputer dan video games, sedangkan anak desa bermain

dengan mobil-mobilan yang terbuat dari kulit jeruk bali, serta bermain dengan daun, ranting kayu, kerikil dan bahan alam lainnya.

6) Alat permainan

Ketersediaan berbagai alat permainan yang dimiliki anak mempengaruhi jenis kegiatan bermain. Perlu kiranya disediakan berbagai variasi alat permainan anak sehingga memungkinkan anak untuk bermain dengan berbagai cara dan jenis permainan. Hal ini akan berdampak positif bagi semua aspek perkembangannya.

2.1.6 Variasi dan Keseimbangan Dalam Aktivitas Bermain

Anak memerlukan alat permainan yang bervariasi sehingga bila bosan dengan permainan yang satu, dia dapat memilih permainan yang lain. Bermain harus seimbang, artinya harus ada keseimbangan antara bermain aktif dan pasif, yang biasanya disebut hiburan. Dalam bermain aktif, kesenangan diperoleh dari apa yang diperbuat oleh mereka sendiri, sedangkan bermain pasif kesenangan didapat dari orang lain.

1) Bermain aktif

a. Bermain mengamati/menyelidiki (*exploratory play*)

Perhatian pertama anak pada alat bermain adalah memeriksa alat permainan tersebut. Anak memperhatikan alat permainan, mengocok – ngocok apakah ada bunyi, mencium, meraba, menekan dan kadang-kadang berusaha membongkar.

b. Bermain konstruktif (*contruction play*)

Pada anak umur 3 tahun, misalnya menyusun balok menjadi rumah-rumahan.

c. Bermain drama

Misalnya main sandiwara boneka dan dokter-dokteran dengan temannya.

d. Bermain bola, tali dan sebagainya.

2) Bermain pasif

Dalam hal ini anak berperan pasif, antara lain dengan melihat dan mendengarkan. Bermain pasif ini adalah idak apabila anak sudah lelah bermin dan membutuhkan sesuatu untuk mengatasi kebosanan dan kelelahannya. Contoh permainan pasif adalah sebagai berikut:

- a. Melihat gambar-gambar di buku/majalah
- b. Mendengarkan cerita atau musik
- c. Menonton televisi dan lain-lain (Adriana, 2011).

2.1.7 Hal-Hal yang Perlu Diperhatikan Dalam Aktivitas Bermain

1) Energi ekstra/tambahan

Bermain memerlukan energi tambahan, saat anak sakit kecil keinginannya untuk bermain. Apabila ia mulai lelah atau bosan, maka akan menghentikan permainan.

2) Waktu

Anak harus mempunyai cukup waktu untuk bermain.

3) Alat permainan

Untuk bermain diperlukan alat permainan yang sesuai dengan umur dan taraf perkembangannya.

4) Ruang untuk bermain

Ruangan tidak usah terlalu besar, anak juga bisa bermain di halaman atau di tempat tidur.

5) Pengetahuan cara bermain

Anak belajar bermain melalui mencoba-coba sendiri, meniru teman-temannya atau diberi tahu caranya.

6) Teman bermain

Anak harus yakin bahwa ia mempunyai teman bermain. Kalau ia main sendiri, maka ia akan kehilangan kesempatan belajar dari teman-temannya. Akan tetapi kalau anak terlalu banyak bermain dengan anak lain, maka anak tidak mempunyai kesempatan yang cukup untuk menghibur diri sendiri dan menentukan kebutuhannya sendiri.

7) Reward

Berikan semangat dan pujian atau hadiah pada anak bila berhasil melakukan sebuah permainan(Adriana, 2011)

2.1.8 Keuntungan Bermain

- 1) Membuang energi ekstra
- 2) Mengoptimalkan pertumbuhan seluruh bagian tubuh seperti tulang, otot dan organ-organ.
- 3) Aktivitas yang dilakukan dapat meningkatkan nafsu makan anak.

- 4) Anak belajar mengontrol diri.
- 5) Berkembangnya berbagai keterampilan yang akan berguna sepanjang hidupnya.
- 6) Meningkatkan daya kreativitas.
- 7) Mendapatkan kesempatan untuk menemukan arti dari benda-benda yang ada disekitar anak.
- 8) Cara untuk mengatasi kemarahan, kekhawatiran, iri hati dan kedukaan.
- 9) Kesempatan untuk belajar bergaul dengan orang atau anak lainnya.
- 10) Kesempatan untuk menjadi pihak yang kalah ataupun yang menang dalam bermain.
- 11) Kesempata anak belajar mengikuti aturan-aturan.

Dapat mengembangkan kemampuan intelektualnya (Adriana, 2011)

2.2 Konsep *Playdough*

2.2.1 Definisi *Playdough*

Playdough merupakan salah satu jenis permainan anak yang bermanfaat untuk perkembangan otak. Dengan bermain *playdough* anak tidak hanya memperoleh kesenangan, tetapi juga bermanfaat untuk meningkatkan perkembangan otaknya. Dengan bermain *playdough* mereka belajar mengenal tekstur dan mencipta sesuatu. Selain itu permainan ini mengasah kemampuan berfikir (kognitif). Permainan *plyadough* dapat menjadi permainan yang tanpa aturan sehingga berguna

untuk mengembangkan kemampuan imajinasi dan kreativitas anak (Ali, 2016).

Dilihat dari arti kata dalam kamus bahasa inggris, *Playdough* terdiri dari kata *Play* dan *Dough* arti kata *Play* adalah bermain dan *Dough* adalah adonan. Jadi *Playdough* adalah bermain melalui adonan, dan adonan tersebut dari campuran tepung terigu. Media *playdough* adalah adonan mainan yang merupakan bentuk modern dari tanah liat atau lempung yang terbuat dari campuran tepung terigu (Jatmika, 2012).

Jadi dapat disimpulkan bahwa *playdough* adalah suatu mainan yang berbentuk adonan yang terbuat dari campuran tepung terigu, yang dapat di bentuk menjadi sebuah benda sehingga dapat meningkatkan perkembangan otak.

2.2.2 Jenis-jenis *Playdough*

1) Clay

Clay dari segi bahasa berarti tanah liat, *Clay* tanah liat adalah *clay* yang terbuat dari tanah liat dan ini adalah *clay* dari alam. Cara pengeringannya setelah diangin-angin diakur kedalam tungku.

2) Lilin Malam

Merupakan salah satu jenis *clay* yang sering digunakan oleh anak-anak untuk mainan dan edukasi. Jenis ini biasanya tersedia dalam berbagai warna dan tidak bisa kering/mengeras.

3) Plastisin

Plastisin adalah *clay* yang terbuat dengan bahan utama plastisin/lilin, *clay* ini hampir sama dengan lilin malam (lunak tetapi tidak selunak *clay* malam).

4) *Paper Clay*

Paper clay dibuat dari campuran kertas yang direndam dalam air dan lem. *Clay* ini biasanya bewarna putih dan harus dibericat apabila ingin menghasilkan *clay* yang bewarna warni, dan dapat mengeras dengan cara diangin-angin.

5) *Clay Tepung/Playdough*

Clay tepung atau yang biasa disebut *playdough* adalah *clay* yang terbuat dengan bahan utama tepung dengan campuran lainnya yang sifatnya lunak, dapat dibuat sendiri dirumah.

6) *Clay Sabun*

Hampir sama dengan *clay* tepung (*playdough*), hanya saja warna yang dihasilkan terlihat lebih bagus.

7) *Jumping Clay*

Clay ini jika diangin-anginkan akan kering dan tidak dapat diolah lagi, hanya saja jadinya ringan seperti gabus. Dijual dengan berbagai macam warna didalam kantung aluminium foil. Cocok untuk dibuat menjadi boneka-boneka hewan atau manusia kecil.

8) *Air Dry Clay*

Air Dry Clay adalah *clay* yang memiliki sifat hampir sama dengan *jumping clay*, hanya saja bentuk akhirnya lebih padat. Cocok

untuk membuat miniature buah-buahan, sayuran, makanan dan lainnya.

9) *Polymer Clay*

Polymer clay adalah jenis clay yang paling mahal. *Clay* ini dijual di berbagai toko kerajinan tangan, dan setiap merek memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing. *Clay* jenis ini biasanya dikeringkan dengan cara di oven.

10) Gips

Gips terbuat dari bahan kapur yang dikeraskan. Cara pembuatannya, adonan yang encer dicetak (menjadi pot, hiasan kulkas, pajangan, dll), diangin-anginkan lalu di cat. Atau dapat juga didapatkan berbentuk balok, lalu diukir menjadi patung, abstrak atau lainnya.

2.2.3 Tujuan Bermain *Playdough*

- 1) Agar pembelajaran bisa lebih efektif, dengan lingkungan yang sudah dikenal anak maka anak dapat menerima dan menguasai dengan baik.
- 2) Agar pelajaran jadi relevan dengan kebutuhan anak sesuai dengan minat dan perkembangannya.
- 3) Agar lebih efisien murah dan terjangkau yakni dengan menggunakan bahan alam, seperti tanah liat (Fitriyana, 2017).

2.2.4 Manfaat *Playdough*

Bermain *playdough* sangat bermanfaat untuk menstimulasi kemampuan motorik dan sensori pada anak. Mengepal dan memilinnya

pun bermanfaat sebagai latihan keterampilan pra-menulis anak karena anak akan terlatih melenturkan jemarinya untuk dapat memegang pensil dengan benar (tidak menggenggam) (Umama, 2016).

Playdough memiliki banyak manfaat bagi anak, diantaranya :

- 1) Melatih kemampuan sensorik, salah satu cara anak mengenal sesuatu adalah sentuhan.
- 2) Mengembangkan kemampuan berpikir
- 3) *Self esteem*, Permainan *Playdough* adalah permainan yang tanpa aturan sehingga berguna mengembangkan kemampuan imajinasi dan kreativitas anak.
- 4) Mengasah kemampuan berbahasa.
- 5) Memupuk kemampuan sosial.

Permainan ini sangat sederhana dan tidak mahal, karena kita bisa membuat sendiri dari bahan yang sederhana dan mudah didapat (Jatmika, 2012).

2.2.5 Tahapan Bermain *Playdough*

Bermain *playdough* dapat dimulai dengan kegiatan yang ringan terlebih dahulu, seperti membentuk *playdough* menjadi bulatan bola, setelah itu membentuknya menjadi panjang seperti tali/ular dan anak dapat memotongnya menjadi bagian-bagian kecil dengan menggunakan gunting atau pisau plastik. Setelah itu berikan contoh kepada anak bagaimana membulatkan bagian kecil menjadi bola dengan menggunakan jari-jari saja.

Membuat bulatan-bulatan *playdough* yang lebih besar dapat dengan cara menempatkan potongan-potongan yang lebih besar dari *playdough* antara telapak tangan saling berhadapan (atau antara satu telapak tangan dengan meja) untuk menggulung beberapa bola lebih. Setelah itu anak dapat berkreasi dengan membentuknya menjadi berbagai macam bentuk atau dapat pula meratakan bulatan-bulatan tersebut dengan gilingan kue dan anak dapat memotongnya dengan berbagai bentuk potongan (Flora, 2006).

2.2.6 Kelebihan dan Kekurangan *Playdough*

Bermain *playdough* memiliki kelebihan yaitu sangat menyenangkan bagi anak dan anak dapat membentuk berbagai bentuk sesuai dengan imajinasi anak. Akan tetapi *playdough* memiliki kekurangan dimana seseorang tidak dapat membentuk bentuk dengan objek yang sangat besar karena membutuhkan ruang besar dan perawatannya rumit (Rahmawati, 2013).

2.3 Konsep Kreativitas

2.3.1 Definisi Kreativitas

Kreativitas adalah kemampuan yang dimiliki oleh seseorang untuk menghasilkan suatu ide/produk yang baru/original yang memiliki nilai kegunaan, dimana hasil dari ide/produk tersebut diperoleh melalui proses kegiatan imajinatif atau sintetis pemikiran yang hasilnya bukan hanya perangkuman, tetapi mencakup pembentukan pola baru dan gabungan informasi yang diperoleh dari pengalaman sebelumnya (Masganti, 2016).

Kreativitas dapat diartikan sebagai kemampuan untuk memberikan gagasan- gagasan baru dan menerapkannya dalam pemecahan masalah. Walaupun akan terdapat perbedaan antara yang disebut kreativitas pada orang dewasa dan kreativitas pada anak-anak. Namun bagaimanapun maknanya, kreativitas diindentikkan dengan menemukan sesuatu yang baru atau memodifikasi yang telah ada menjadi sesuatu yang baru (Miranda, 2016).

Kreativitas merupakan suatu proses mental individu yang melahirkan gagasan, proses, metode ataupun produk baru yang efektif yang bersifat imajinatif, estetik, fleksibel, integrasi, suksesi, diskontinuitas, dan diferensiasi yang berdaya guna dalam berbagai bidang untuk pemecahan suatu masalah (Rachmawati, 2011)

2.3.2 Faktor Pendukung dan Penghambat Pengembangan Kreativitas

2.3.2.1 Faktor Pendukung Pengembangan Kreativitas

Kreativitas merupakan potensi yang dimiliki seseorang yang dapat dikembangkan. Dalam mengembangkan kreativitas anak terdapat beberapa faktor pendukung, seperti berikut :

1. Faktor internal individu

Yaitu faktor yang berasal dari individu yang dapat mempengaruhi kreativitas, diantaranya:

- 1) Keterbukaan terhadap pengalaman dan rangsangan dari luar atau dalam individu

- 2) Keterbukaan terhadap pengalaman adalah kemampuan menerima segala sumber informasi dalam pengalaman hidupnya sendiri dengan menerima apa adanya, tanpa ada usaha defense, tanpa ketakutan terhadap pengalaman-pengalaman tersebut. Dengan demikian individu kreatif adalah individu yang mampu menerima perbedaan.
- 3) Evaluasi internal, yaitu kemampuan individu yang menilai produk yang dihasilkan ciptaan seseorang ditentukan oleh dirinya sendiri, bukan karena kritik dan pujian dari orang lain. Walaupun demikian individu tidak tertutup dari kemungkinan masukan dan kritikan dari orang lain.
- 4) Kemampuan untuk bermain dan mengadakan eksplorasi terhadap unsur-unsur, bentuk-bentuk, konsep atau membentuk kombinasi baru dari hal-hal yang sudah ada sebelumnya (Munandar dalam Masganti,2016).

2. Faktor eksternal (Lingkungan)

Yaitu yang dapat mempengaruhi kreativitas individu adalah lingkungan kebudayaan yang mengandung keamanan dan kebebasan psikologis, peran kondisi lingkungan mencakup lingkungan dalam arti kata luas yaitu masyarakat dan kebudayaan, kebudayaan dapat mengembangkan kreativitas jika ini memberi kesempatan adil bagi pengembangan kreativitas potensial yang dimiliki anggota masyarakat. Adanya

kebudayaan *creativogenle*, yaitu kebudayaan yang memupuk dan mengembangkan kreativitas dalam masyarakat.

Sedangkan lingkungan dalam arti sempit yaitu keluarga dan lembaga pendidikan. Didalam lingkungan keluarga orang tua adalah pemegang otoritas, sehingga perannya sangat menentukan pembentukan kreativitas anak. Lingkungan pendidikan cukup besar pengaruhnya terhadap kemampuan berfikir anak didik untuk menghasilkan produk kreativitas, yaitu berasal dari pendidik. Adapun falsafah mengajar yang mendorong kreativitas anak secara keseluruhan yaitu mereka perlu didorong untuk membawa pengalaman, gagasan, minat, dan bahan mereka dikelas.

Kemudian bagi orang tua/pendidik adapun salah satu hal penting sebagai tambahan yang harus diaktualisasikan dalam mendidik anak untuk mengembangkan kreativitasnya dapat juga dilakukan melalui komunikasi efektif, karena melalui komunikasi yang baik akan dapat menstimulasi tindakan kreatif mereka (Masganti,2016)

2.3.3.2 Faktor Penghambat Pengembangan Kreativitas

Dalam pengembangan kreativitas, seseorang anak dapat mengalami berbagai hambatan yang dapat merusak bahkan mematikan kreativitasnya, adapun hambatan-hambatan tersebut yaitu:

1) Evaluasi

Rogers menentukan salah satu syarat untuk memupuk kreativitas konstruktif ialah bahwa pendidik tidak memberikan evaluasi, atau paling tidak menunda pemberian evaluasi sewaktu anak sedang asyik berkreasi, bahkan menduga akan dievaluasi pun akan mengurangi kreativitas anak (Munandar dalam Masganti, 2016). Kemudian kritik atau penilaian positif apapun, walaupun dalam bentuk pujian akan dapat membuat anak kurang kreatif, jika pujian itu memusatkan perhatian pada harapan akan dinilai. Misalnya guru memberi evaluasi dalam bentuk angka dan tidak memberikan penjelasan serta umpan balik positif.

2) Hadiah

Kebanyakan orang percaya bahwa memberi hadiah akan memperbaiki atau meningkatkan perilaku tersebut. Ternyata tidak demikian, pemberian hadiah dapat merusak motivasi intrinsik dan mematikan kreativitas, cukup banyak penelitian menunjukkan bahwa jika perhatian anak terpusat untuk mendapatkan hadiah sebagai alasan untuk melakukan sesuatu, maka motivasi intrinsik dan kreativitas mereka akan menurun (Munandar dalam Masganti, 2016).

3) Persaingan

Kompetensi lebih kompleks dari pada pemberian evaluasi atau hadiah secara tersendiri, karena kompetensi meliputi keduanya. Biasanya persaingan terjadi apabila anak merasa bahwa pekerjaannya akan dinilai terhadap pekerjaan siswa lain dan bahwa yang terbaik akan menerima hadiah. Hal ini terjadi dalam kehidupan sehari-hari dan sayangnya dapat mematikan kreativitas. Misalnya dalam bentuk konteks dengan hadiah untuk pekerjaan yang terbaik. Misalnya dalam bentuk konteks dengan hadiah untuk pekerjaan yang terbaik, selanjutnya hal ini menimbulkan persaingan antar siswa dan siswa akan mulai membandingkan dirinya dengan siswa lain.

4) Lingkungan yang membatasi

Belajar dan kreativitas tidak dapat ditingkatkan dengan paksaan. Sebagai anak ia mempunyai pengalaman mengikuti sekolah yang sangat menekankan pada disiplin dan hafalan semata-mata. Ia selalu diberitahu apa yang harus dipelajari, bagaimana mempelajarinya, dan pada saat ujian harus dapat mengulanginya dengan tepat, pengalaman yang baginya amat menyakitkan dan menghilangkan minatnya terhadap ilmu (Munandar dalam Masganti, 2016). Misalnya anak tidak diberikan kesempatan untuk menggambar berbagai jenis tumbuhan yang mereka sukai dan selalu guru yang menetapkan jenis tumbuhan apa yang harus digambar anak.

Selain faktor penghambat kreativitas diatas, ternyata perasaan atau sikap guru terutama orang tua juga memainkan adil yang cukup besar dalam menghambat kreativitas anak sebab sebelum anak siap memasuki sekolah mereka belajar bahwa mereka harus menerima perintah dan menyesuaikan diri dengan peraturan dan perintah orang dewasa di rumah dan kelak disekolah, semakin keras kekuasaan orang dewasa semakin baku kreativitas anak tersebut (Hurlock dalam Masganti,2016).

Dari faktor-faktor pendukung dan penghambat kreativitas di atas, banyak hal yang mempengaruhinya. Bukan hanya terletak pada potensi yang terdapat di dalam diri seorang individu tersebut., tetapi juga peranan orang tua, guru serta lingkungan masyarakat dimana anak bertempat tinggal memiliki pengaruh yang sangat besar dalam pembentukan jati diri.

2.3.3 Manfaat Kreativitas dalam Kehidupan Anak

Kreativitas memiliki manfaat besar bagi kehidupan anak kelak kemudian hari, sebab didalam jiwa seorang anak yang kreatif memiliki nilai-nilai kreativitas yaitu:

- 1) Kreativitas memberi anak-anak kesenangan dan kepuasan pribadi yang sangat besar penghargaan yang mempunyai pengaruh nyata terhadap perkembangan kepribadiannya. Misalnya tidak ada yang dapat memberi anak rasa puas yang lebih besar dari pada

menciptakan sesuatu sendiri, apakah itu berbentuk rumah, yang dibuat dari kursi yang dibalik dan ditutupi selimut atau gambar seekor anjing, dan tidak ada yang lebih mengurangi harga dirinya dari pada kritik atau ejekan terhadap kreasi itu atau pertanyaan apa sesungguhnya bentuk yang di buatnya itu.

- 2) Menjadi kreatif penting bagi anak kecil untuk menambah bumbu dalam permainannya pusat kegiatan hidup mereka, jika kreativitas dapat membuat permainan menyenangkan, mereka akan merasa bahagia dan puas , ini sebaliknya akan menumbuhkan penyesuaian pribadi dan sosial yang baik.
- 3) Prestasi merupakan kepentingan utama dalam penyesuaian hidup mereka, maka kreativitas membantu mereka untuk mencapai keberhasilan di bidang yang berarti bagi mereka dan di pandang baik oleh orang yang berarti baginya akan menjadi sumber kepuasan ego yang besar.
- 4) Nilai kreativitas yang penting dan sering dilupakan ialah kepemimpinan, pada setiap tingkatan usia pemimpin harus menyumbangkan sesuatu pada kelompok yang penting artinya bagi anggota kelompok, sumbangan itu mungkin dalam bentuk usulan bagi kegiatan bermain yang baru dan berada atau berupa usulan mengenal bagaimana tanggung jawab khusus terhadap kelompok (Hurlock dalam Masganti,2016).

2.3.4 Pendekatan 4P dalam Pengembangan Kreativitas

Dalam pengembangan kreativitas anak, sesuai dengan definisi kreativitas kita menggunakan pendekatan 4P yaitu ditinjau dari aspek pribadi, pendorong, proses dan produk. Dibawah ini akan dijabarkan secara rinci, sebagai berikut:

1) Pribadi

Kreativitas adalah ungkapan dari keunikan individu dalam interaksi dengan lingkungannya, dari ungkapan pribadi yang unik inilah dapat diharapkan timbulnya ide-ide baru dan produk-produk yang inovatif. Oleh karena itu, pendidik hendaknya dapat menghargai keunikan pribadi dan bakat-bakat peserta didiknya dan jangan mengharapakan semua peserta melakukan dan menghasilkan hal-hal yang sama, atau mempunyai minat yang sama. Guru hendaknya membantu anak menemukan bakat-bakatnya dan menghargainya.

2) Pendorong

Untuk mewujudkan bakat kreatif anak diperlukan dorongan dan dukungan dari lingkungan, yang berupa apresiasi, dukungan, pemberian penghargaan, pujian, insentif dan lain-lainnya. Dan dorongan kuat dalam diri anak itu sendiri untuk menghasilkan sesuatu. Bakat kreatif dapat berkembang dengan lingkungan yang mendukung tetapi juga dapat dihambat dengan lingkungan yang tidak menunjang pengembangan bakat itu. Di dalam keluarga di sekolah, di dalam lingkungan pekerjaan maupun di dalam masyarakat harus ada

penghargaan dan dukungan terhadap sikap dan perilaku kreatif individu atau kelompok individu.

3) Proses

Untuk mengembangkan kreativitas anak, ia perlu di beri kesempatan untuk bersibuk diri secara kreatif. Pendidik hendaknya dapat merangsang anak untuk melibatkan dirinya dalam berbagai kegiatan kreatif. Dalam hal ini yang penting adalah memberikan kebebasan kepada anak untuk mengekspresikan dirinya secara kreatif. Misalnya dalam tulisan, lukisan, bangunan dan sebagainya. Tentunya dengan tidak merugikan orang lain atau lingkungan. Pertama-tama yang perlu adalah poses bersibuk diri secara kreatif tanpa perlu selalu atau terlalu cepat menuntut dihasilkannya produk kreatif dan bermakna. Sebab produk kreatif akan muncul dengan sendirinya dalam iklim yang menunjang, menerima dan menghargai anak. Perlu pula diingat bahwa kurikulum sekolah yang terlalu padat sehingga tidak ada peluang untuk kegiatan kreatif dan jenis penugasan atau pekerjaan yang monoton, tidak menunjang pengembangan kreativitas anak.

4) Produk

Kondisi yang memungkinkan seseorang menciptakan produk kreatif yang bermakna adalah kondisi pribadi dan lingkungan yaitu sejauh mana keduanya mendorong seseorang untuk melibatkan dirinya dalam proses (kesibukan, kegiatan) kreatif (Masganti,2016).

2.3.5 Mekanisme Kreativitas

1) Persiapan (Preparation)

Meletakkan dasar, mempelajari latar belakang masalah, seluk beluknya dan problematikanya. Meskipun tidak semua ahli kreatif, namun kebanyakan pencipta adalah ahli. Terobosan gemilang dalam suatu bidang hampir selalu dihasilkan oleh orang-orang yang sudah lama lama berkecimpung dan lama berfikir dalam bidang itu. Persiapan untuk kreativitas itu kebanyakan dilakukan atas dasar “minat”, kesuksesan orang-orang besar tercapai dan bertahan, bukan oleh loncatan yang tiba-tiba, tetapi dengan usaha keras.

2) Konsentrasi (Concentration)

Tahap konsentrasi merupakan kelanjutan dari proses studi pada tahap persiapan, tetapi lebih intensif. Tahap konsentrasi merupakan waktu pemusatan, waktu menimbang-nimbang, waktu menguji, waktu awal, untuk mencoba dan mengalami gagal, trial and error, jika dari usaha konsentrasi itu, tidak lahir sukses dalam waktu yang wajar, konsentrasi itu menjadi kecewa, kendor dan kehilangan kesabaran.

3) Inkubasi (Incubation)

Mengambil waktu untuk meninggalkan perkara, istirahat, waktu santai. Sebuah busur tak dapat direntang terus-menerus untuk jangka panjang tanpa bahaya patah. Maka kita perlu melarikan diri dari perkara yang sedang kita selesaikan, masalah yang hendak kita

pecahkan, inkubasi merupakan saat dimana edikit demi sedikit kita bebaskan dari kerutinan berpikir, kebiasaan bekerja.

4) Iluminasi

Tahap iluminasi merupakan tahap yang paling menyenangkan sebab bagian yang paling nikmat dalam penciptaan. Sebab tahap ketika segalanya jelas dan penerapan untuk pemecahan masalah, penyelesaian perkara, cara kerja, jawaban baru tiba-tiba tampak laksana kilat. Pada tahap iluminasi itu datang, kita ibarat orang mabuk kepayang, kita melayang amat gembira tak terlukiskan. Hal ini dapat dipahami, sebab tahap iluminasi tiba, baru sesaat sesudah konsentrasi yang padat dan kekecewaan yang kerap tidak kecil.

5) Verifikasi/produksi

Memastikan apakah solusi itu benar-benar memecahkan masalah, tahap AHA!, betapa memuaskan, barulah merupakan akhir dari suatu awal, masih ada pekerjaan berat yang harus dikerjakan. Kalau sudah menemukan ide gagasan, pemecahan, penyelesaian, cara kerja baru, kita harus turun tangan mewujudkannya. Kecakapan kerja merupakan bagian penting dalam karya kreatif. Betapapun banyak ide, gagasan, ilham, impian bagus-bagus yang ditemukan, jika tidak dapat diwujudkan, semuanya akan lenyap bagai embun yang diterjang sinar matahari. Maka orang kreatif harus memiliki kecakapan kerja baik secara pribadi maupun kelompok.

2.3.6 Karakteristik Individu yang Mendukung Kreativitas

- 1) Kesadaran dan kepekaan (sensitivitas) terhadap masalah, individu yang kreatif memiliki kesadaran tinggi dan kepekaan yang tajam terhadap lingkungan dimana ia berada, di banding individu lain.
- 2) Ingatan (memori), individu yang kreatif memiliki daya ingat yang menonjol, ingatan jangka panjang yang baik, menyimpan banyak informasi untuk menghasilkan ide-ide kreatif.
- 3) Kelancaran, individu yang kreatif tempat kemampuan untuk membangkitkan sejumlah ide besar dengan mudah.
- 4) Fleksibilitas, individu yang kreatif memiliki kemampuan untuk membangkitkan banyak ide.
- 5) Disiplin dan ketaguhan diri, individu yang kreatif tidak saja mengembangkan ide-ide baru, tetapi bekerja keras dan teguh untuk mengembangkannya.
- 6) Keaslian, individu yang kreatif memiliki kemampuan untuk menghasilkan ide-ide luar biasa, menggunakan hal-hal atau situasi dalam cara yang luar biasa.
- 7) Kemampuan penyesuaian diri (adaptasi), individu yang kreatif terbuka terhadap pengalaman baru.
- 8) Permainan intelektual, individu yang kreatif memiliki kesukaan menggali ide-ide untuk kepentingan mereka sendiri.
- 9) Humor, individu kreatif memiliki kemampuan untuk bereaksi secara spontan terhadap kejanggalan makna atau pelaksanaan.

- 10) Non konformitas, individu yang kreatif memiliki dorongan yang berbeda, berani mengambil resiko atas kegagalan, dibanding individu yang konformitas.
- 11) Toleran terhadap ambiguitas, individu yang kreatif secara aktif mengusahakan ketidakpastian kompleksitas dan ketidakaturan, baik untuk tantangan yang hadir maupun demi kepuasan yang akan dihasilkan, bila mana situasi ini dapat dipecahkan.
- 12) Kepercayaan diri, individu yang kreatif memiliki kepercayaan diri dalam dirinya yang berharga terhadap karya mereka dan sebuah pengertian tentang misi atau keharusan.
- 13) Skeptisime, individu yang kreatif, skeptic terhadap ide-ide yang diterima dan sering memainkan devil's advocate (pembelaan yang menentang apa yang dianggap baik) serta mempersoalkan fakta-fakta dan dugaan-dugaan.
- 14) Intelegensi, individu yang kreatif memiliki IQ diatas rata-rata.

2.3.7 Tes Kreativitas

Tes ini digunakan untuk mengidentifikasi orang-orang kreatif yang ditunjukkan oleh kemampuannya dalam berfikir kreatif. Hasil tesnya dikonversikan kedalam skala tertentu sehingga menghasilkan CQ (creative quotient) yang analog dengan IQ (intelligence quotient) untuk intelegensi

Terdapat beberapa tes kreativitas, yaitu: alternate uses, test of divergent thinking, creativity test for children (Guilford, 1978), torrance

test of creative thinking (Torrence,1974), creativity assessment packet (Williams,1980), tes kreativitas verbal (Munandar, 1977). Bentuk soal tes ini umumnya berupa gambar dan verbal (Masganti,2016).

Munandar (2008), mengatakan ada empat aspek kreativitas berdasarkan tes kreativitas figural :

- a. Kelancaran (fluency) dalam berpikir atau memberi gagasan adalah kemampuan untuk dapat memberikan gagasan-gagasan dengan cepat (penekanan pada kuantitas)
- b. Kelenturan (flexibility) dalam berpikir atau memberi gagasan adalah kemampuan untuk memberikan gagasan-gagasan yang beragam dan bebas.
- c. Originalitas (original) dalam berpikir atau memberi gagasan-gagasan yang unik dan langka untuk populasi tertentu.
- d. Kemampuan mengelaborasi (elaboration) adalah kemampuan untuk mengembangkan, merinci dan memperkaya suatu gagasan.

2.3.7.1 Tujuan Pengukuran Kreativitas

Ada 3 tujuan utama pengukuran kreativitas, yaitu untuk mengidentifikasi bakat kreatif, untuk tujuan penelitian, dan untuk tujuan konseling.

1) Identifikasi Bakat Kreatif

Tes kreativitas sering digunakan untuk mengidentifikasi siswa berbakat kreatif untuk program anak berbakat intelektual.

Kebanyakan program anak berbakat berasaskan bahwa siswa kreatif perlu diidentifikasi dan kreativitas perlu di ajarkan.

2) Penelitian

Penelitian membantu kita memahami perkembangan kreativitas. Tes kreativitas dalam penelitian dapat digunakan dengan dua cara. Pertama, untuk mengidentifikasi orang-orang kreatif dan membandingkan mereka dengan orang-orang biasa. Kedua, tes kreativitas dalam penelitian dapat digunakan untuk menilai dampak pelatihan kreativitas terhadap kekreatifan peserta.

3) Konseling

Konselor atau psikolog sekolah disekolah dasar dan menengah memerlukan informasi mengenai seorang siswa yang dikirim karena sikapnya yang apatis, tidak kooperatif, berprestasi kurang, atau karena masalah lain,. Mungkin saja siswa itu sebetulnya kreatif, tetapi tidak tahan akan pekerjaan rutin yang baginya membosankan, sikap guru yang otoriter dan kurang memberikan kebebasan dalam ungkapan diri.

Tes kreativitas dapat membantu konselor, guru, orangtua, dan siswa sendiri untuk mengenali dan memahami bakat kreatif siswa yang terpendam. Informasi ini memungkinkan guru untuk merancang kegiatan yang menantang dan menarik bagi siswa kreatif.

2.3.7.2 Jenis Pengukuran Bakat Kreatif

1. Tes Yang Mengukur Kreativitas Secara langsung

Sejumlah tes kreativitas telah disusun dan digunakan, antara lain tes terkenal dari Torrance yang digunakan untuk mengukur pemikiran kreatif (Torrance Test of Creative Thinking : TTCT) yang mempunyai bentuk verbal dan bentuk figural. Ada yang sudah diadaptasi untuk Indonesia, yaitu Tes Lingkaran (Circles Test) dari Torrance. Tes ini pertama kali digunakan di Indonesia dalam penelitian Utami Munandar (1997) untuk disertasinya “Creativity and Education”, dengan tujuan membandingkan ukuran kreativitas verbal dengan ukuran kreatifitas figural.

2. Tes Yang Mengukur Unsur-Unsur Kreativitas

Kreativitas merupakan suatu konstruk yang multidimensi, terdiri dari berbagai dimensi, yaitu dimensi kognitif (berpikir kreatif), dimensi afektif (sikap dan kepribadian), dan dimensi psikomotorik (keterampilan kreatif). Masing-masing dimensi meliputi berbagai kategori, misalnya dimensi kognitif dari kreativitas-berpikir divergen-mencakup antara lain kelancaran, kelenturan, dan orisinalitas dalam berpikir , kemampuan untuk memperinci (elaborasi), dan lain-lain.

3. Tes Yang Mengukur Ciri Kepribadian Kreatif

Beberapa tes mengukur ciri-ciri khusus, antara lain adalah :

- 1) Tes Mengajukan Pertanyaan, yang merupakan bagian dari Tes Torrance untuk Berpikir Kreatif .
 - 2) Tes Risk Taking, digunakan untuk menunjukkan dampak pengambilan resiko terhadap kreativitas.
 - 3) Tes Figure Preference dari Barron- Welsh yang menunjukkan dampak pengambilan risiko terhadap kreativitas.
 - 4) Tes Sex Role Identity untuk mengukur sejauh mana seseorang mengidentifikasikan diri.
 - 5) Dengan peran jenis kelaminnya. Alat yang sudah digunakan di Indonesia adalah Bem Sex Role Inventory.
4. Pengukuran Bakat Kreatif Secara Non-Test

Dalam upaya mengatasi keterbatasan tes tertulis untuk mengukur kreativitas dirancang beberapa pendekatan alternatif .

- 1) Daftar Periksa (Cheklist) dan Kuesioner. Alat ini disusun berdasarkan penelitian tentang karakteristik khusus yang dimiliki pribadi kreatif .
- 2) Daftar Pengalaman. Teknik ini menilai apa yang telah dilakukan seseorang di masa lalu. Beberapa studi menemukan korelasi yang tinggi antara “laporan diri” dan prestasi kreatif di masa depan. Format yang paling sederhana adalah meminta seseorang menulis autobiografi

singkat, yang kemudian dinilai untuk kuantitas dan kualitas perilaku kreatif.

2.3.8 Prosedur Penilaian Kreativitas Anak

- 1) Anak yang belum berkembang (BB) belum mampu atau belum berani untuk melakukan kegiatan sesuai indikator.
- 2) Anak yang sudah mulai berkembang (MB) berani untuk melaksanakan kegiatan sesuai dengan indikator.
- 3) Anak yang sudah berkembang sesuai harapan (BSH) mampu melaksanakan kegiatan pencapaian indikator yang di harapkan.
- 4) Anak berkembang sangat baik (BSB) mampu melaksanakan kegiatan melebihi target dari indikator (Kemendiknas,2010).

Tabel 2.1 Prosedur Penilaian Perkembangan Kreativitas Anak

No.	Aspek	Indikator	Kriteria Penilaian	Skor
1.	Fluency (kelancaran) yaitu kemampuan menyatakan ide yang serupa untuk memecahkan suatu masalah	Kecepatan dan banyak jawaban	1. Mampu menyatakan 4 ide dalam 1 menit. 2. Mampu menyatakan 3 ide dalam 1 menit. 3. Mampu menyatakan 2 ide dalam 1 menit. 4. Mampu menyatakan 1 ide dalam 1 menit.	**** *** ** *
2.	Flexibility (keluwesan), kemampuan untuk menghasilkan berbagai macam ide guna memecahkan suatu masalah di luar kategori yang biasa	Menghasilkan banyak bentuk	1. Mampu menghasilkan 4 bentuk. 2. Mampu menghasilkan 3 bentuk 3. Mampu menghasilkan 2 bentuk 4. Mampu menghasilkan 1 bentuk	**** *** ** *

3.	Originality (keaslian), kemampuan memberikan respon yang unik atau luar biasa	Membuat bentuk	1. Mampu membuat 4 bentuk yang berbeda. 2. Mampu membuat 3 bentuk yang berbeda. 3. Mampu membuat 2 bentuk yang berbeda. 4. Mampu membuat 1 bentuk saja	**** *** ** *
4.	Elaboration (keterperincian), kemampuan menyatakan pengarah ide secara terperinci untuk mewujudkan ide menjadi kenyataan	Membuat bentuk dengan kombinasi warna yang berbeda	1. Mampu membuat bentuk dengan 3 kombinasi warna. 2. Mampu membuat bentuk dengan 2 kombinasi warna. 3. Mampu membuat bentuk dengan 1 kombinasi warna. 4. Mampu membuat bentuk tanpa kombinasi warna.	**** *** ** *

Hasil ukur :

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

(Winarshunu, 2002)

Keterangan :

1. P : Angka Prosentase
2. F : Jumlah Skor yang Diperoleh Setiap Anak
3. N : Jumlah Skor Maksimal

Penilaian skor :

1. 0%-25% : Belum Berkembang (BB)
2. 26%-55% : Mulai Berkembang (MB)
3. 56%-75% : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

4. 76%-100% : Berkembang Sangat Baik (BSB)

2.3.9 Pengaruh Permainan Playdough Terhadap Kreativitas Anak

Pada anak usia prasekolah pemberian stimulasi dapat diberikan dengan cara latihan atau bermain, bermain merupakan suatu kebutuhan bagi anak usia prasekolah. Stimulasi yang dilakukan dengan suasana bermain dan kasih sayang sejak lahir, secara terus menerus dan bervariasi, akan merangsang pembentukan cabang-cabang sel otak dan melipatgandakan jumlah hubungan antar sel otak, sehingga membentuk sirkuit otak lebih kompleks dan canggih. Semakin sering, bervariasi, dan berkelanjutan, maka semakin canggih dan kuat sirkuit yang terbentuk, sehingga akan memacu berbagai aspek kecerdasan (kecerdasan majemuk) pada anak (Shaleh, 2009).

Anak akan belajar lebih bermakna jika dia merasa senang dalam kegiatan pembelajaran. Media *playdough* merupakan media yang dapat membuat anak merasa senang untuk belajar dan dapat memunculkan kreativitas. Menurut Lisa Babers (2008:3) menyatakan bahwa dengan bermain *playdough* orang tua dapat mengenal ukuran dan mendorong imajinasi ketika anak menciptakan sesuatu sesuai dengan keinginannya, bermain *playdough* juga memberi kegiatan yang menyenangkan dan waktu bermain terstruktur bagi anak, pada saat yang sama ketika mereka belajar dan berkembang secara fisik maupun kognitifnya. Media *playdough* termasuk alat permainan edukatif karena memiliki ciri-ciri yang dirancang untuk mendorong aktivitas dan kreativitas. Oleh sebab

itu, media *playdough* dinilai dapat meningkatkan kreatifitas anak. Hal ini proses pembelajaran yang menggunakan media *playdough* pada anak usia dini, dengan metode bermain akan menyenangkan, anak lebih aktif, percaya diri, mampu mengungkapkan pendapatnya dan meningkatkan kreativitas anak. Anak menjadi lebih aktif, percaya diri dan bebas mengungkapkan pendapatnya sendiri. Jadi media *playdough* memberikan pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini (Handayani, 2016).

2.4 Konsep Anak Usia Prasekolah

1.4.1 Pengertian Anak Prasekolah

Anak usia prasekolah adalah anak yang berusia nol sampai enam tahun. Mereka biasanya mengikuti program preschool (Dewi, 2015). Anak sekolah adalah pribadi yang mempunyai berbagai macam potensi. Potensi-potensi itu dirangsang dan dikembangkan agar pribadi anak tersebut berkembang secara optimal. Tertunda atau terhambatnya pengembangan potensi-potensi itu akan mengakibatkan timbulnya masalah. Taman kanak-kanak adalah salah satu bentuk pendidikan prasekolah yang menyediakan program pendidikan dini bagi anak usia 4 tahun sampai masuk pendidikan dasar (Supartini, 2004).

Anak prasekolah merupakan masa kanak-kanak awal, terjadi mulai akhir masa bayi hingga 5 atau 6 tahun. Selama waktu tersebut, anak kecil belajar mandiri dan merawat diri sendiri, mereka mengembangkan keterampilan kesiapan sekolah (mengikuti perintah, mengenali huruf),

dan menghabiskan waktu berjam-jam untuk bermain dengan teman sebaya (Wong,2008).

1.4.2 Ciri-ciri Anak Prasekolah

Menurut Snowman dalam Dewi (2015), mengemukakan ciri-ciri anak prasekolah meliputi aspek fisik, sosial, emosi dan kognitif anak.

1.4.2.1 Ciri Fisik Anak Prasekolah

Anak usia prasekolah umumnya sangat aktif. Mereka telah memiliki penguasaan terhadap tubuhnya dengan sangat menyukai kegiatan yang dilakukan sendiri. Setelah anak melakukan berbagai kegiatan, anak membutuhkan istirahat yang cukup. Otot-otot besar pada anak usia prasekolah lebih berkembang dari kontrol terhadap jari dan tangan. Anak masih sering mengalami kesulitan apabila harus memfokuskan pandangannya pada objek-objek yang kecil ukurannya, itulah sebabnya koordinasi tangan dan matanya masih kurang sempurna. Rata-rata kenaikan berat badan pertahun sekitar 17,7-18,7 dan tinggi sekitar 103-110 cm. Mulai terjadi erupsi gigi permanen.

1.4.2.2 Ciri Sosial Anak Prasekolah

Anak usia prasekolah biasanya mudah bersosialisasi dengan orang disekitarnya. Biasanya mereka mempunyai sahabat yang berjenis kelamin sama. Kelompok bermainnya cenderung kecildan tidak terlalu terorganisasi secara baik, oleh karena itu kelompok tersebut cepat berganti-ganti. Anak menjadi sangat

mandiri, agresif secara fisik dan verbal, bermain secara asosiatif, dan mulai mengeksplorasi seksualitas.

1.4.2.3 Ciri Emosional Anak Prasekolah

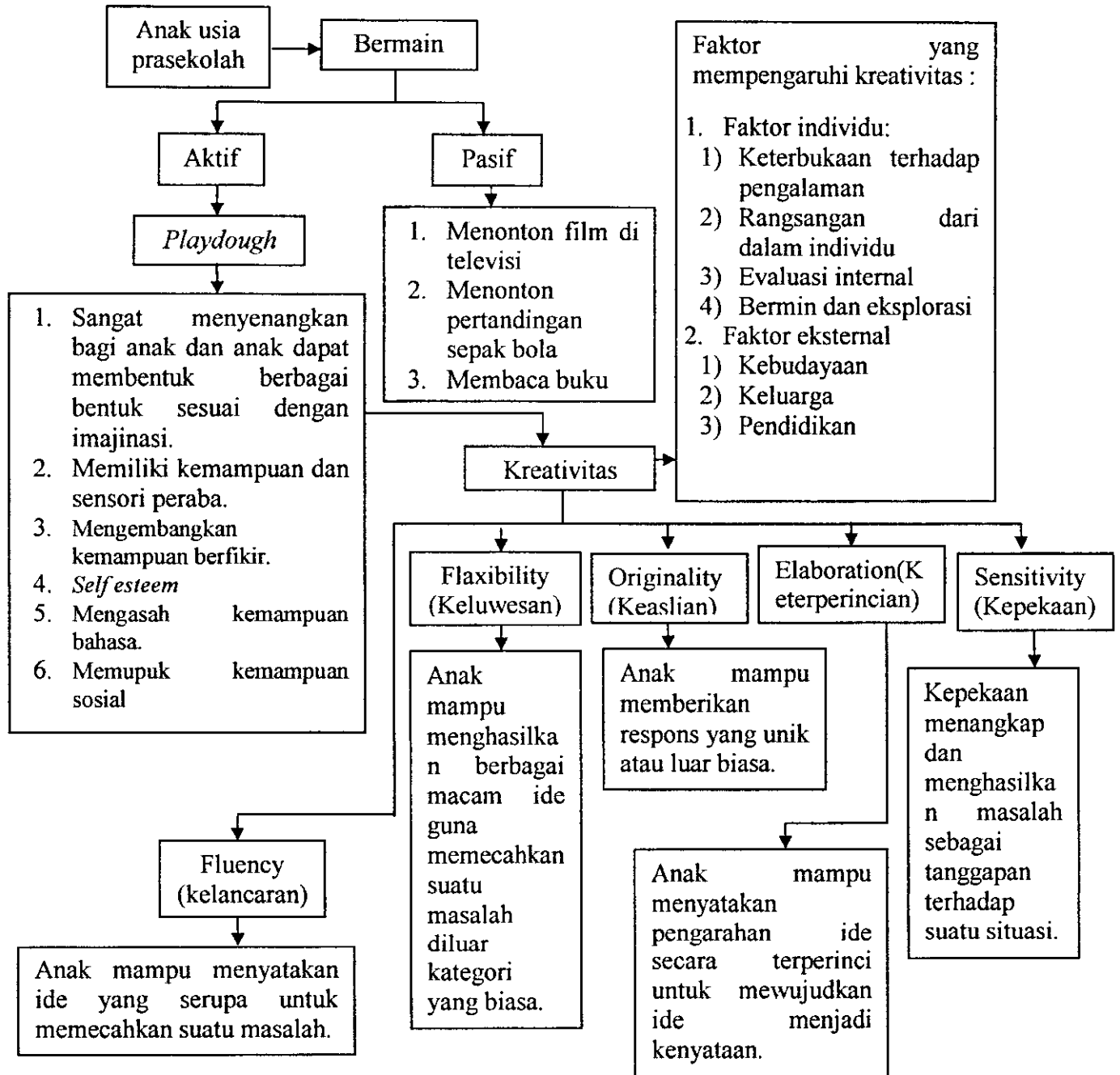
Anak cenderung mengeksplorasi emosinya dengan bebas dan terbuka. Sikap seing marah dan iri hati sering diperlihatkan.

1.4.2.4 Ciri Kognitif Anak Prasekolah

Anak usia prasekolah umumnya telah terampil dalam berbahasa. Sebagian besar dari mereka senang berbicara, khususnya dalam kelompoknya. sebaiknya anak diberi kesempatan untuk berbicara. Sebagian dari mereka perlu dilatih untuk menjadi pendengaran yang baik.

2.5 Kerangka Teori

Kerangka teori merupakan hasil resume dalam bentuk skema terhadap teori yang dipelajari yang mendasari masalah penelitian yang akan dilaksanakan (Notoatmojo, 2010). Kerangka teori ini adalah sebagai berikut:

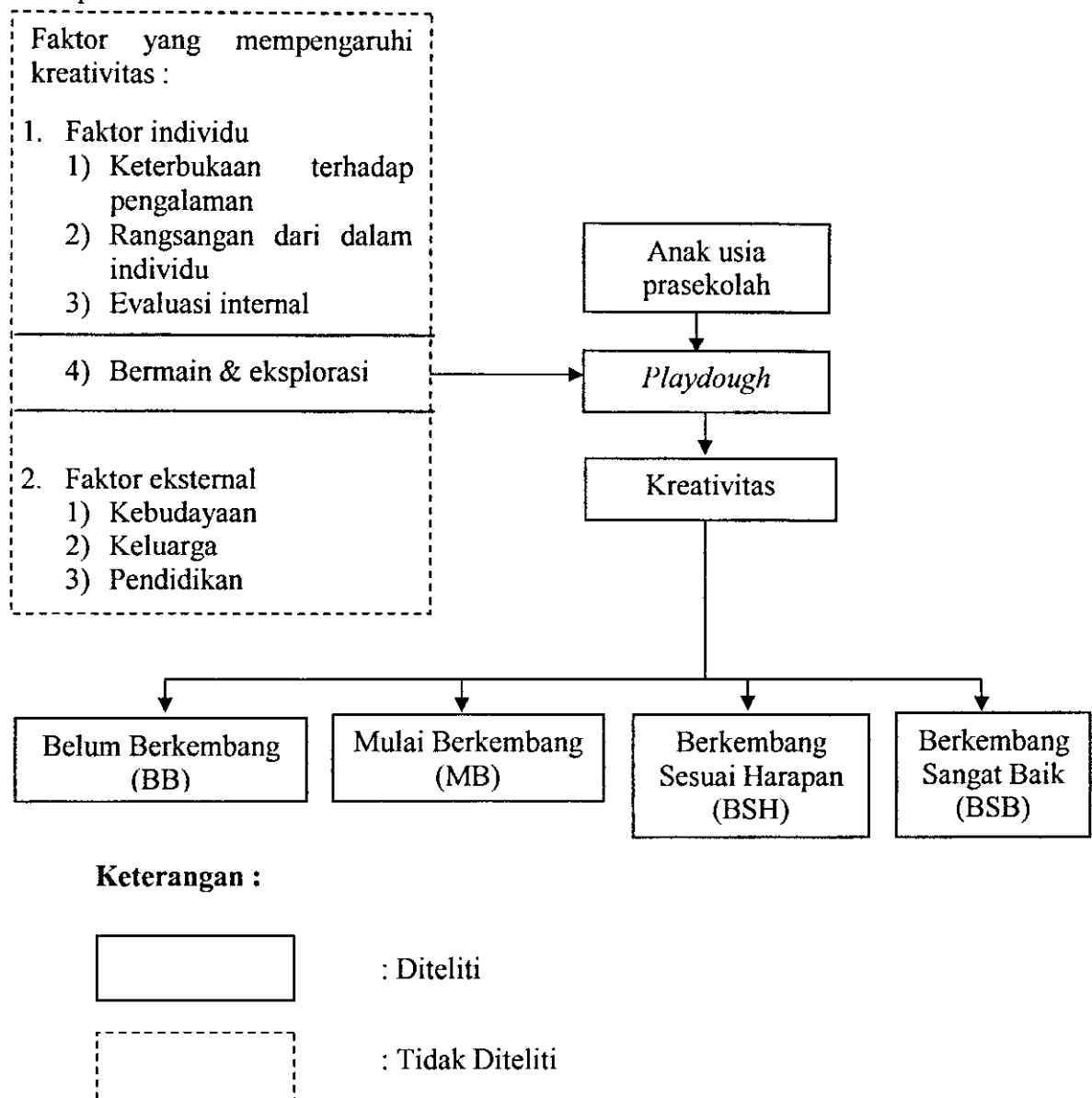


Gambar 2.1 Kerangka Teori Pengaruh Bermain *Playdough* Terhadap Perkembangan Kreativitas Anak Usia Prasekolah Di TK Negeri Pembina Kabupaten Mojokerto.

2.6 Kerangka Konsep

Kerangka konsep adalah kerangka yang dipakai sebagai landasan berfikir dalam kegiatan ilmu yang didapatkan dari konsep ilmu atau teori.

Disusun dalam bentuk bagan (Notoatmodjo, 2010). Kerangka konsep pada penelitian ini adalah:



Gambar 2.2 Kerangka Konsep Pengaruh Bermain *Playdough* Terhadap Perkembangan Kreativitas Anak Usia Prasekolah Di TK Negeri Pembina Kabupaten Mojokerto

2.7 Hipotesis

Hipotesis dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empirik. Dalam statistik dan penelitian terdapat dua macam hipotesis, yaitu: hipotesis nol dan alternatif. Hipotesis nol/atau hipotesis statistik (H_0) diartikan sebagai “tidak adanya” hubungan atau perbedaan antara dua fenomena yang diteliti. Sedangkan hipotesis alternatif/hipotesis penelitian (H_1) adalah lawan dari hipotesis nol, yang berbunyi “adanya perbedaan” atau “adanya hubungan” antara dua fenomena yang diteliti (Setiadi, 2013).

H_1 : Ada Pengaruh Bermain *Playdough* Terhadap Kreativitas Anak Usia Prasekolah di TK Negeri Pembina Kabupaten Mojokerto.