

**PENGEMBANGAN KREATIVITAS ANAK MELALUI KEGIATAN
MEMBENTUK MENGGUNAKAN *PLAY DOUGH*
DI TK KARTIKA 1-69**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagai persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan



**Oleh:
E R N I W A T I
NIM. 2009/95736**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2012**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

SKRIPSI

Judul	: Pengembangan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Membentuk Menggunakan <i>Play Dough</i> di TK Kartika 1-69 Muaro Sijunjung
Nama	: Emiwati
Nim/BP	: 95736/2009
Jurusan	: Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas	: Ilmu Pendidikan

Padang, 13 Januari 2012

Disetujui Oleh:

Pembimbing I



Dra. Hj. Farida Mayar, M.Pd
NIP. 196108121988032002

Pembimbing II



Dra.Hj. Yulsyofriend, M.Pd
NIP. 196207301988032002

Ketua Jurusan



Dra.Hj. Yulsyofriend, M.Pd
NIP. 196207301988032002

HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

*Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi Program
Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang*

PENGEMBANGAN KREATIVITAS ANAK MELALUI KEGIATAN MEMBENTUK MENGGUNAKAN *PLAY DOUGH* DI TK KARTIKA 1-69

Nama : Erniwati
NIM : 95736
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 13 Januari 2012

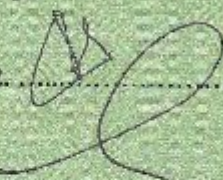
Tim Penguji:

Tanda Tangan

1. Ketua : Dra. Hj. Farida Mayar, M. Pd

1. 

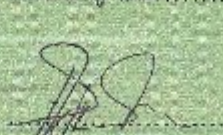
2. Sekretaris : Dra. Hj. Yulsyofriend, M. Pd

2. 

3. Anggota : Dr. Rakimahwati, M. Pd

3. 

4. Anggota : Saridewi, M. Pd

4. 

5. Anggota : Indra Yeni, S. Pd

5. 

Alhamdulillah

Tiada kata yang indah yang dapat ku ucapkan

Kecuali rasa syukur atas rahmat Mu ya Allah

Segelintir harapan dan keberhasilan telah ku dapat

Setetes kebahagiaan telah ku nikmati dan sepenggal asa telah ku gapai

Namun seribu rintangan harus ku hadapi

Dalam menelusuri hidup yang masih panjang

Tapi dengan sepercik cahaya Mu kan menuntunku tuk melaluinya

Seiring syukur atas karuniaMu

Dan suamiku tercinta

Kemudian anak-anak ku tersayang

Kasih kalian semua begitu tulus dalam kesederhanaan

Tanpa kenal rasa letih dan lelah terus mendukungku

Demi mewujudkan cita-citaku

Hanya berkat do'a kalian aku dapat meraih semua ini

Ya Allah

Aku menyadari sepenuhnya apa yang aku buat

Sampai detik ini belum berarti apa-apa

Karena mereka aku memohon

Jadikan keringat mereka sebagai mutiara

Yang kemilau saat aku dalam kegelapan

Jadikanlah keletihan mereka sebagai kendaraan saat aku dalam kepayahan

Jadikan tetesan air mata mereka sebagai embun penyejuk dikala dahaga

Dan jadikanlah do'a restu dan kasih sayang mereka sebagai pelita dalam jiwaku

Terima kasih untuk keluarga ku tersayang

Yang selalu memberikan nasehat dan motivasi disaat keputusasaan

Terutama kepada dosen pembimbing ku ibu Dra. Hj. Farida Mayar, M. Pd dan ibu

Dra. Hj. Yulsyofriend, M. Pd sebagai pembimbing ku yang telah bersedia meluangkan

waktu dan fikirannya demi sempurnanya skripsi ini

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri sepanjang pengetahuan saya karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, 13 Januari 2012

Yang menyatakan,

METRAAT
TEKNIK
AC005AAF807840477

60000

ERNIWATI
NIM. 95736

ABSTRAK

Erniwati, 2012. Pengembangan Kreativitas Anak melalui Kegiatan Membentuk Menggunakan *Play Dough* di TK Kartika 1-69 Muaro Sijunjung. Skripsi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Kurangnya kreativitas anak di TK Kartika 1-69 Muaro Sijunjung, anak tidak mampu mengembangkan apa yang ditugaskan. Dalam kegiatan membentuk anak hanya mampu meniru dan mencontoh. Hal ini disebabkan karena media yang digunakan kurang bervariasi. Kegiatan membentuk menggunakan *play dough* dengan sistem gulung dan pijit adalah kegiatan yang dapat mengembangkan kreativitas anak.

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas dengan subjek penelitian anak TK Kartika 1-69 Muaro Sijunjung tahun pelajaran 2011/2012. Teknik pengumpulan data adalah pengamatan langsung, wawancara, dan catatan anekdot. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis deskriptif kuantitatif dengan menggunakan rumus persentase.

Penelitian terbukti dapat mengembangkan kreativitas anak. Pada aspek anak membuat *play dough*, aspek anak membuat gulungan kecil *play dough* lalu dipijit, aspek anak menyusun gulungan dan kelereng kecil *play dough*, aspek anak dapat membuat suatu bentuk dari gabungan gulungan dan kelereng kecil *play dough*, serta aspek kreativitas anak dalam bentuk yang dihasilkan pada kategori sangat tinggi mengalami peningkatan pada siklus II dibandingkan pada siklus I. Untuk peneliti selanjutnya agar dapat memanfaatkan bahan-bahan yang beragam, sehingga kreativitas anak dapat berkembang dan mutu pembelajaran menjadi lebih baik.

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti ucapkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya yang telah dilimpahkan-Nya kepada peneliti, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Membentuk Menggunakan Play Dough dengan Sistem Gulung dan Pijit di TK Kartika 1-69 Muaro Sijunjung”**. Skripsi ini diajukan sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan program pendidikan Sarjana Kependidikan di Universitas Negeri Padang.

Peneliti sadar bahwa peneliti adalah manusia biasa yang tidak luput dari kekurangan dan keterbatasan. Namun berkat bantuan dan dorongan dari berbagai pihak, penulisan skripsi ini bisa selesai peneliti lakukan. Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Dra. Hj. Farida Mayar, M.Pd selaku pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd selaku pembimbing II dan Ketua Jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan beserta seluruh staf pengajar dan pegawai tata usaha yang telah memberikan fasilitas dalam penulisan skripsi ini.
3. Tata Usaha di jurusan PG-PAUD yang telah banyak memberikan bantuan kepada peneliti

4. Seluruh dosen-dosen jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang
5. Suami, anak, teman-teman serta semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini.
6. Siti Mariam guru kelompok B₁ yang telah bekerja sama dalam penelitian ini
7. Murid-murid kelompok B₁ TK Kartika 1-69 yang telah bekerja sama dalam penelitian ini

Dalam penulisan skripsi ini peneliti menyadari bahwa masih ada kekurangan. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan kritik dan saran yang bermanfaat.

Demikianlah harapan peneliti, semoga amal ibadah yang kita lakukan dapat diterima Allah SWT dan mendapat ridho-Nya. Amin.

Padang, 13 Januari 2012

Peneliti

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN PEMBIMBING	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
ABSTRAK.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR TABEL.....	vi
DAFTAR GRAFIK.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah	5
D. Perumusan Masalah	5
E. Rancangan Pemecahan Masalah	6
F. Tujuan Penelitian	6
G. Manfaat Penelitian	6
H. Defenisi Operasional.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	8
A. Landasan Teori.....	8
1. Hakikat Pendidikan Anak Usia Dini.....	8
2. Kreativitas	12
3. Media Pembelajaran.....	18
4. Membentuk	19
5. Hakikat Bermain	23
6. Sistem Gulung dan Pijat	24
B. Penelitian yang Relevan.....	25
C. Kerangka Konseptual	26
D. Hipotesis Tindakan	27
BAB III RANCANGAN PENELITIAN.....	28
A. Jenis Penelitian	28
B. Subjek penelitian	28
C. Prosedur Penelitian.....	29
D. Instrumentasi Penelitian.....	36
E. Teknik Pengumpulan Data.....	37
F. Teknik Analisis Data.....	38

BAB IV HASIL PENELITIAN	40
A. Deskripsi data	40
1. Deskripsi kondisi awal	40
2. Deskripsi siklus I	44
3. Deskripsi siklus II	72
B. Analisis data	94
1. Analisis siklus I	94
2. Analisis siklus II	95
3. Analisis wawancara	99
C. Pembahasan	101
BAB V PENUTUP	104
A. Kesimpulan	104
B. Implikasi	105
C. Saran	106
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 1	Model format observasi.....	36
Tabel 2	Model format wawancara anak.....	37
Tabel 3	Lembar pengamatan kreativitas anak (lampiran)	
Tabel 4	Kreativitas anak pada kondisi awal sebelum tindakan.....	41
Tabel 5	Lembar pengamatan pada siklus I (pertemuan pertama) (lampiran)	
Tabel 6	Kreativitas anak pada siklus I (pertemuan pertama).....	48
Tabel 7	Lembar pengamatan pada siklus I (pertemuan kedua) (lampiran)	
Tabel 8	Kreativitas anak pada siklus I (pertemuan kedua).....	54
Tabel 9	Lembar pengamatan pada siklus I (pertemuan ketiga) (lampiran)	
Tabel 10	Kreativitas anak pada siklus I (pertemuan ketiga).....	59
Tabel 11	Hasil wawancara anak pada siklus I.....	63
Tabel 12	Rekapitulasi siklus I.....	65
Tabel 13	Lembar pengamatan pada siklus II (pertemuan pertama) (lampiran)	
Tabel 14	Kreativitas anak pada siklus II (pertemuan pertama).....	74
Tabel 15	Lembar pengamatan pada siklus II (pertemuan kedua) (lampiran)	
Tabel 16	Kreativitas anak pada siklus II (pertemuan kedua).....	80
Tabel 17	Lembar pengamatan pada siklus II (pertemuan ketiga) (lampiran)	
Tabel 18	Kreativitas anak pada siklus II (pertemuan ketiga).....	85
Tabel 19	Hasil wawancara siklus II.....	88
Tabel 20	Rekapitulasi siklus II.....	90
Tabel 21	Perbandingan siklus I dan II.....	96
Tabel 22	Hasil wawancara siklus I dan II.....	100

DAFTAR GRAFIK

Grafik I	Hasil observasi pada kondisi awal (sebelum tindakan).....	43
Grafik II	Hasil observasi pada siklus I (pertemuan pertama).....	50
Grafik III	Hasil observasi pada siklus I (pertemuan kedua).....	56
Grafik IV	Hasil observasi pada siklus I (pertemuan ketiga).....	61
Grafik V	Hasil observasi pada siklus II (pertemuan pertama).....	76
Grafik VI	Hasil observasi pada siklus II (pertemuan kedua).....	82
Grafik VII	Hasil observasi pada siklus II (pertemuan ketiga).....	87
Grafik VIII	Perbandingan siklus I dan II pertemuan ketiga.....	97

DAFTAR GAMBAR

- Gambar 1 Guru memperkenalkan bahan pembuat *play dough* dan mengarahkan cara membentuk menggunakan *play dough* dengan sistem gulung dan pijit (lampiran)
- Gambar 2 Anak memperhatikan penjelasan dari ibu guru (lampiran)
- Gambar 3 Anak membuat *play dough* (lampiran)
- Gambar 4 Anak membuat *play dough* (gagal) (lampiran)
- Gambar 5 Anak membuat bentuk yang mereka inginkan pada siklus I pertemuan pertama (lampiran)
- Gambar 6 Bentuk yang dihasilkan pada siklus I pertemuan pertama (lampiran)
- Gambar 7 Bentuk yang dihasilkan pada siklus I pertemuan kedua (lampiran)
- Gambar 8 Bentuk yang dihasilkan pada siklus I pertemuan ketiga (lampiran)
- Gambar 9 Bentuk yang dihasilkan pada siklus II pertemuan pertama (lampiran)
- Gambar 10 Bentuk yang dihasilkan pada siklus II pertemuan kedua (lampiran)
- Gambar 11 Bentuk yang dihasilkan pada siklus II pertemuan kedua (lampiran)
- Gambar 12 Bentuk yang dihasilkan pada siklus II pertemuan ketiga (lampiran)
Bentuk yang dihasilkan pada siklus II pertemuan kedua (lampiran)

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Tujuan pendidikan Nasional di Negara kita sebagaimana dalam Undang-undang Sisdiknas No.20 Tahun 2003 (dalam Depdiknas 2008:21) yang berbunyi “pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, Bertakwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa. Berakhlak mulia sehat bertanggung jawab”. Seiring dengan perkembangan teknologi hendaknya kita sebagai generasi muda yang berfungsi sebagai pemegang tongkat estapet perjuangan bangsa haruslah siap untuk berkompetisi dengan bangsa lain dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi karena begitu pentingnya ilmu pengetahuan bagi kita semua hendaknya harus membekali diri dengan berbagai ilmu pengetahuan. Pembekalan diri ini dapat dilaksanakan sejak masih berusia dini hingga dewasa nanti.

Taman Kanak-kanak (TK) merupakan lembaga Pendidikan Anak Usia Dini di jalur formal, dilembaga ini anak pertama kali keluar dari lingkungan keluarga dan bertemu dengan orang-orang yang baru anak kenal dan dilembaga ini anak beraktifitas melakukan kegiatan belajar sambil bermain, yang diawasi oleh beberapa guru di TK tersebut.

Pengembangan potensi yang ada pada diri anak tersebut sangat baik dilakukan saat anak berusia 2 sampai 6 tahun. Menurut UU No.20 Tahun 2003 (dalam Depdiknas 2003:1) tentang Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 14 tentang Pendidikan Anak Usia Dini berbunyi:

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang diajukan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan fisik dan psikis agar anak memiliki kesiapan memasuki pendidikan lebih lanjut. Pendidikan anak usia dini juga dapat menumbuhkan kemampuan dalam mengorganisasikan ide-ide serta membangun sistem berpikir yang langsung dapat mereka gunakan, pada masa kanak-kanak yang disebut masa penuh gejolak karena tingkat kesukaran dalam mengasuh akan mempengaruhi pembentukan kepribadian anak dikemudian hari anak akan mengalami proses perkembangan yang sangat pesat termasuk didalamnya perkembangan kecerdasan, kreativitas dan kemampuan emosi yang akan bermanfaat untuk meningkatkan kualitas hidupnya dan akan menjadi landasan pembentukan pribadi pada masa mendatang.

Bermain merupakan wahana yang penting bagi perkembangan berpikir anak, melalui suasana kegiatan yang kreatif dan pendekatan yang berorientasi, Bermain yang dilakukan adalah bermain kreatif dan menyenangkan dengan memperhatikan perkembangan anak, salah satu aspek perkembangan yang dilakukan bermain sambil belajar adalah perkembangan seni yang mempunyai kompetensi dasar yaitu anak dapat memahami konsep bentuk dan warna yang menghasilkan karya seni sehingga kreativitas anak dapat berkembang seoptimal mungkin. Perkembangan seni dapat dilakukan dengan metode pembelajaran seperti pemberian tugas, praktek langsung, bercakap-cakap, tanya jawab. Dengan menggunakan metode ini pembelajaran memberikan interaksi yang berbeda-beda

untuk anak didik. Pembelajaran dilakukan melalui berbagai metode dan media yang bervariasi akan memberikan rangsangan pada anak untuk beraktivitas dan berkreaitivitas dan akan memberikan pengalaman kepada anak untuk berinteraksi langsung dengan objek dan sumber belajar yang ada dilingkungan.

Pengembangan kreativitas anak berkaitan juga dengan menggunakan gerak untuk mengekspresikan ide dan perasaan serta keterampilan mempergunakan tangan untuk mencipta dan mengubah sesuatu. Perkembangan motorik halus ini terjadi pada saat bermain, pada saat bermain itulah anak melatih koordinasi tangan dan mata.

Anak yang cerdas dalam melakukan kegiatan akan terlihat menonjol lebih dari anak seusia perkembangannya. Ketika anak diberi tugas berkaitan dengan keterampilan tangan seperti dalam kegiatan membuat bentuk, hasil dari kegiatan anak akan terlihat indah sesuai dengan indikator keberhasilan dalam rangka meletakkan dasar kearah perkembangan yang lebih baik secara fisik maupun psikis, untuk itu pendidikan anak usia dini diharapkan memiliki keterampilan dan kreativitas dalam melayani pertumbuhan dan perkembangan anak.

Pengembangan kreativitas anak pada umumnya bertujuan untuk memacu cara berpikir kreatifnya yang bercirikan pemikiran divergen, oleh kelenturan, kelancaran, keaslian, dan pendalaman berpikir. Pengembangan kreativitas bagi anak hendaklah dilakukan melalui kegiatan yang menyenangkan. Dan memberikan kesempatan kepada anak untuk menemukan sendiri hasil kegiatan yang mereka lakukan, dengan begitu anak akan berucap saya bisa, dengan demikian mereka akan selalu mencoba dan mencoba.

Berdasarkan proses pembelajaran anak usia dini peneliti melihat begitu banyak kegiatan yang merangsang berkembangnya kreativitas anak seperti: meronce, kolase, bermain balok, membentuk dengan plastisin, dan masih banyak kegiatan lainnya. Potensi peserta didik meliputi aspek afektif, kognitif dan psikomotor, pengembangan kreativitas anak dapat kita temukan dalam ketiga aspek di atas sebagaimana kita lihat dalam pengembangan kurikulum pembelajaran anak usia dini yang meliputi pengembangan moral agama, emosional dan sikap perilaku, pengembangan kemampuan dasar yang meliputi pengembangan bahasa, kognitif, dan fisik motorik anak.

Berdasarkan kenyataan yang peneliti temui dilapangan yaitu di TK Kartika 1-69 Muaro Sijunjung Kabupaten Sijunjung bahwa kreativitas anak sangat kurang. Anak tidak mampu mengembangkan apa yang ditugaskan, hal ini disebabkan karena alat yang digunakan tidak bervariasi. Dalam kegiatan membentuk anak hanya bisa meniru dan mencontoh. Media yang digunakan balok dan kotak-kotak bekas yang warnanya kurang menarik bagi anak. Oleh sebab itu dalam upaya meningkatkan kreativitas anak maka guru dapat menggunakan *play dough* yang berwarna-warni untuk kegiatan membuat bentuk seperti bentuk vas bunga sebagai media yang digunakan dalam proses belajar mengajar.

Sehubungan dengan uraian di atas penulis merasa perlu meningkatkan kreativitas anak melalui kegiatan membentuk *play dough* dengan sistem gulung dan pijit di TK Kartika 1-69 Muaro Sijunjung Kabupaten Sijunjung dengan jumlah murid 20 orang pada kelompok B₁ terdiri dari 13 orang laki-laki dan 7

orang perempuan. Kegiatan membentuk menggunakan *play dough* dengan sistem gulung dan pijit di TK Kartika 1-69 Muaro Sijunjung Kabupaten Sijunjung menggunakan metode penelitian tindakan kelas, dengan demikian melalui permainan ini peneliti dapat meningkatkan kreativitas anak.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan dapat diidentifikasi masalah yang dihadapi anak TK Kartika 1-69 Kelompok B₁ sebagai berikut:

1. Kreativitas anak sangat kurang
2. Anak tidak mampu mengembangkan apa yang ditugaskan kepadanya
3. Anak hanya mampu meniru dan mencontoh
4. Media yang digunakan kurang bervariasi

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan dari identifikasi masalah di atas terlihat kurangnya kemampuan kreativitas anak dalam kegiatan membentuk yang dilakukan anak, maka dapat dibatasi masalah sebagai berikut : anak kurang percaya diri dalam kegiatan membentuk yang dilakukan sehingga kreativitas anak tidak muncul.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah diuraikan di atas maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu : bagaimana kegiatan membentuk menggunakan *play dough* dengan sistem gulung dan pijit dapat meningkatkan kreativitas anak?

E. Rancangan Pemecahan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan maka pemecahan masalah dapat dilakukan melalui dengan kegiatan membentuk menggunakan *play dough* dengan sistem gulung dan pijit.

F. Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan pada penelitian tindakan kelas ini adalah terjadinya peningkatan kreativitas anak melalui kegiatan membentuk menggunakan *play dough* dengan sistem gulung dan pijit di TK Kartika 1-69 Muaro Sijunjung Kabupaten Sijunjung. Setelah penelitian ini dilakukan diharapkan peneliti dapat meningkatkan kreativitas anak.

G. Manfaat Penelitian.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat :

- a. Bagi anak kelompok B₁ dapat meningkatkan kreativitas dalam membentuk.
- b. Bagi guru kolabolator penelitian yaitu guru yang mengajar, di TK Kartika 1-69 dapat mengetahui bahwa membuat bentuk menggunakan *play dough* dengan sistem gulung dan pijit dapat meningkatkan kreativitas
- c. Bagi peneliti : sebagai salah satu sumbangan pemikiran dalam bentuk tindakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran khususnya dalam membentuk untuk menambah wawasan dan pengalaman dalam melakukan penelitian tindakan kelas.
- d. Sebagai salah satu syarat menyelesaikan studi di jurusan pendidikan guru pendidikan anak usia dini.

H. Definisi Operasional

1. Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan produk atau gagasan apa saja yang ada pada dasarnya baru, atau sebelumnya tidak dikenal pembuatnya.
2. *Play Dough* adalah bermain dengan menggunakan adonan.
3. Sistem gulung dan pijit merupakan cara membentuk dengan menggunakan *Play Dough*. Digulung kemudian disusun atau dipijit kemudian disusun atau menggabungkan keduanya.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Hakikat Pendidikan Anak Usia Dini

Kenyataan dalam kehidupan sehari-hari, berbagai tingkat usia anak dapat kita amati. Ada bayi, balita, anak usia TK, sampai anak usia dasar. Semua kategori usia anak tersebut dikelompokkan sebagai fase anak usia dini.

a. Pengertian

Menurut *NAEYC (National Association For The Education Of Young Children)* anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-8 tahun, yang mencakup dalam program pendidikan di Taman Penitipan Anak, penitipan anak dan keluarga, (*Family Child Care Home*) pendidikan prasekolah baik swasta maupun negeri, TK dan SD (*NAEYC*, 1992).

Sedangkan UU RI No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pasal 1 ayat 14 menyatakan bahwa:

“Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (depdiknas, 2003).”

UNESCO dengan persetujuan negara-negara anggotanya membagi jenjang pendidikan menjadi 7 jenjang yang disebut *International Standard Classification of Education* (ISDEC). Pada jenjang yang ditetapkan UNESCO tersebut, pendidikan anak usia dini termasuk pada level 0 atau jenjang pra sekolah, yaitu

untuk anak usia dini 3-5 tahun. Dalam implementasi di beberapa Negara. Pendidikan usia dini menurut UNESCO ini tidak selalu dilaksanakan sama, seperti jenjang usianya. Dibeberapa Negara, ditemukan ada yang memulai pendidikan pra sekolah ini lebih awal yaitu pada usia 2 tahun, dan di beberapa Negara lain mengakhiri pada usia 6 tahun. Bahkan beberapa Negara lainnya memasukkan pendidikan dasar dalam jenjang pendidikan anak usia dini (Siskandar, 2003).

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar) kecerdasan, sosio emosional dan bahasa sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui anak usia dini.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan anak usia dini adalah jenjang pendidikan dasar yang diberikan kepada anak usia 0-6 tahun yang dilakukan melalui rangsangan pendidikan guna membantu pertumbuhan dan perkembangan anak untuk kesiapan memasuki kehidupan selanjutnya.

b. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini

Permendiknas nomor 58 tahun 2009 tujuan Taman Kanak-Kanak adalah:

- 1) Membangun landasan bagi berkembangannya potensi peserta didik agar menjadi manusia beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, berkepribadian luhur, sehat, berilmu, cakap, kritis, kreatif, inovatif, mandiri, percaya diri, dan menjadi warga Negara yang demokratis dan bertanggung jawab.

- 2) Mengembangkan potensi spiritual, intelektual, emosional, kinestetis dan sosial peserta didik pada masa usia emas pertumbuhan dalam lingkungan bermain yang edukatif dan menyenangkan.
- 3) Membantu peserta didik mengembangkan berbagai potensi baik psikis dan fisik yang meliputi nilai-nilai agama dan moral, sosioemosional, kemandirian, kognitif dan bahasa dan fisik/motorik untuk siap memasuki pendidikan dasar.

Sedangkan menurut GBPKB-TK tahun 1994 tujuan TK adalah membantu meletakkan dasar ke arah perkembangan sikap, pengetahuan, keterampilan, dan daya cipta yang diperlukan oleh anak didik dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan untuk pertumbuhan serta perkembangan selanjutnya.

Dari teori di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan Taman Kanak-Kanak adalah membangun dan mengembangkan potensi yang ada pada peserta didik yang diperlukan untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya.

c. Karakteristik Anak Usia Dini

Hartati (dalam Aisyah, 2008) mengemukakan karakteristik anak usia dini adalah:

- 1) Memiliki rasa ingin tahu yang besar.
- 2) Merupakan pribadi yang unik.
- 3) Suka berfantasi dan berimajinasi
- 4) Masa paling potensial untuk belajar
- 5) Menunjukkan sikap egosentris.
- 6) Memiliki rentang daya konsentrasi yang pendek.

7) Sebagai bagian dari makhluk sosial.

Depag RI, (2003) mengemukakan karakteristik anak usia dini adalah aktif melakukan berbagai eksplorasi dalam kegiatan bermain, maka sesuai dengan karakteristik tersebut proses pembelajarannya ditekankan pada aktifitas dalam bentuk belajar sambil bermain yang menekankan pada pengembangan potensi dibidang fisik, intelegensi, social emosional bahasa, dan komunikasi menjadi kompetensi/kemampuan yang secara actual dimiliki anak.

Berdasarkan teori di atas dapat disimpulkan, bahwa karakteristik anak usia dini adalah memiliki rasa ingin tahu yang besar, pribadi yang unik, suka berfantasi, bersifat egosentris, aktif bereksplorasi dalam kegiatan bermain, dan memiliki daya konsentrasi yang pendek.

d. Fungsi Taman Kanak-kanak

Montessori (dalam zaman. 2007) mengatakan TK itu bisa membantu perkembangan anak secara menyeluruh. Sedangkan menurut Dewantoro TK berfungsi untuk menuntun tumbuh kembangnya kekuatan kodrat yang dimiliki anak ke arah yang lebih baik.

Fungsi TK dalam kurikulum adalah membina, menumbuhkan, mengembangkan seluruh potensi anak secara optimal sehingga terbentuk perilaku dan kemampuan dasar sesuai dengan tahap perkembangannya agar memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan selanjutnya.

Dari teori di atas dapat disimpulkan bahwa TK berfungsi membantu tumbuh kembangnya anak ke arah yang lebih baik agar memiliki kesiapan untuk memasuki jenjang pendidikan selanjutnya.

2. Kreativitas

a. Pengertian Kreativitas

Menurut Gordon (dalam Moeslichatoen, 1985:19) kreativitas adalah kemampuan anak untuk menciptakan gagasan baru yang asli dan imajinatif, dan juga kemampuan mengadaptasi gagasan baru dengan gagasan yang sudah dimiliki.

Menurut Clarkl Mointakis (dalam Munandar, 1995) menyatakan bahwa kreativitas merupakan pengalaman dalam mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu antara hubungan diri sendiri, alam dan orang lain. Umumnya definisi kreativitas dirumuskan dalam istilah pribadi (*person*), proses dalam produk dan press seperti yang diungkapkan oleh Rhodes yang menyebutkan hal ini sebagai, "*Fourp's of creativity: person, process, press, product,*". Keempat hal ini saling berkaitan pribadi yang kreatif melibatkan diri dalam proses kreatif, dan dengan dukungan dan dorongan (*press*) dari lingkungan akan menghasilkan produk kreatif. Oleh karena itu, kreativitas sebagai kemampuan untuk membuat kombinasi-kombinasi baru, asosiasi baru, berdasarkan bahan, informasi data atau elemen-elemen yang sudah ada sebelumnya menjadi hal-hal yang bermakna dan bermanfaat.

Menurut Mariani (2008:1) dalam Bermain dan Kreativitas Anak Usia Dini, kreativitas adalah aktivitas kognitif yang menghasilkan cara pandang baru terhadap suatu masalah atau situasi. Kreativitas dapat berupa kegiatan imajinatif atau sintetis pemikiran yang hasilnya bukan hanya perangkuman, mencakup pola-pola baru dan gabungan informasi yang diperoleh dari pengalaman sebelumnya

serta pencangkakan hubungan lama kesituasi baru dan mencakup pembentukan korelasi baru. Bentuk-bentuk Kreativitas berupa produk seni, kesusastaan, produk ilmiah atau juga bersipat prosedural dan juga kreativitas merupakan aktivitas imajinatif yang hasilnya merupakan pembentukan kombinasi dari informasi yang diperoleh dari pengalaman-pengalaman sebelumnya menjadi hal yang baru, berarti dan bermanfaat.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, peneliti simpulkan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru atau suatu kombinasi baru berdasarkan unsur-unsur yang telah ada sebelumnya menjadi sesuatu yang bermakna dan bermanfaat.

b. Komponen pokok kreativitas

Suharnan (dalam Mariani, 1999:2) mengatakan bahwa terdapat beberapa komponen-komponen pokok dalam kreativitas dapat dijelaskan sebagai berikut :

- a) Aktivitas berfikir, kreativitas selalu melibatkan proses berfikir di dalam diri seseorang. Aktivitas ini merupakan suatu proses mental yang tidak tampak oleh orang lain, dan hanya dirasakan oleh orang yang bersangkutan. Aktivitas ini bersifat kompleks, karena melibatkan sejumlah kemampuan kognitif seperti persepsi, ingatan, penalaran, imanijasi, pengambilan keputusan, dan pemecahan masalah.
- b) Menemukan atau menciptakan sesuatu yang mencakup kemampuan yang menghubungkan dua gagasan atau lebih yang semula tidak tampak berhubungan, kemampuan mengubah pandangan yang ada dan menggantikannya dengan cara pandang lain yang baru, dan kemampuan

menciptakan suatu kombinasi baru berdasarkan konsep-konsep yang telah ada dalam pikiran. Aktivitas menemukan sesuatu berarti melibatkan proses imanijasi yaitu kemampuan memanipulasi sejumlah objek atau situasi di dalam pikiran sebelum sesuatu yang baru diharapkan muncul.

- c) Sifat baru atau orisinil, umumnya kreativitas dilihat dari adanya suatu produk baru, produk ini biasanya akan dianggap sebagai karya kreativitas bila belum pernah diciptakan sebelumnya, bersifat luar biasa, dan dapat dinikmati oleh masyarakat.

Feldman (dalam Mariani, 1984:4) sifat baru yang dimiliki oleh kreativitas memiliki ciri sebagai berikut :

1. Produk yang memiliki sifat baru sama sekali, dan belum pernah ada sebelumnya.
 2. Produk yang memiliki sifat baru sebagai hasil kombinasi beberapa produk yang sudah ada sebelumnya.
 3. Produk yang memiliki sifat baru sebagai hasil pembaharuan (*inofasi*) dan pengembangan (*evolusi*) dari hal yang sudah ada.
- d) Produk yang berguna atau bernilai, suatu karya yang dihasilkan dari proses kreatif harus memiliki kegunaan tertentu, seperti lebih enak, lebih mudah dipakai, mempermudah dan merperlancar, mendorong, mendidik, memecahkan masalah, mengurangi hambatan dan mendatangkan hasil lebih baik atau lebih banyak.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas peneliti dapat menyimpulkan komponen pokok kreatifitas adalah aktivitas berfikir yaitu proses mental yang hanya dapat dirasakan oleh individu yang bersangkutan, menemukan dan menciptakan, yaitu aktivitas yang bertujuan untuk menemukan sesuatu atau menciptakan hal-hal yang baru serta berguna dan bernilai bagi karya yang dihasilkan dari kreativitas itu harus memiliki kegunaan atau manfaat tertentu.

c. Ciri-Ciri Anak kreatif

Individu yang memiliki potensi kreatifitas tinggi menunjukkan sikap dan perilaku yang kadang-kadang tidak banyak dimiliki orang. Munandar (2004:15) ada tiga kondisi dari pribadi kreatif yaitu:

- a) Keterbukaan terhadap pengalaman
- b) Kemampuan untuk menilai situasi dengan patokan pribadi seseorang
- c) Kemampuan bereksprimen, untuk bermain dengan konsep-konsep.

Munandar (2004:17) mengemukakan beberapa ciri-ciri orang kreatif antara lain:

- a) Suka humor, tidak kaku dan tidak tegang dalam bekerja
- b) Suka pada pekerjaan yang menantang
- c) Cukup kuat memusatkan perhatian
- d) Suka mengemukakan ide-ide baru dan bersifat imajinatif
- e) Lebih sensitif terhadap keadaan-keadaan orang lain

Berdasarkan teori di atas peneliti dapat menyimpulkan bahwa ciri anak kreatif itu adalah memiliki sifat terbuka terhadap pengalaman dan menilai pribadi seseorang sehingga mampu bereksprimen dengan konsep serta memiliki sifat humor dan sensitif terhadap keadaan diri orang lain.

d. Faktor-faktor Penghambat Kreatifitas

Menurut Kamber (dalam Hardjono, 1986:30) yang dapat mempengaruhi berkembangnya kreativitas seseorang dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor antara lain: a) faktor genetic, b) adanya keterbukaan dalam keluarga, c) adanya kebebasan psikologis, d) kehidupan yang sering berpindah-pindah, dan e) tersedianya fasilitas yang memadai.

Pamili (2007:59) mengemukakan beberapa faktor yang mempengaruhi kreativitas antara lain: 1) kedekatan emosi, 2) kebebasan dan respek, dan 3) menghargai prestasi dan kreativitas.

Berdasarkan uraian teori di atas peneliti dapat menyimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi kreativitas itu adalah adanya faktor genetik, sifat keterbukaan terhadap keluarga serta tersedianya fasilitas yang memadai dan kedekatan emosi serta menghargai prestasi dan kreativitas.

e. Pengembangan kreativitas Dalam keluarga

Dalam perkembangan psikologi mereka yakin bahwa semua anak dilahirkan dalam potensi untuk menjadi kreatif. Dengan demikian Perkembangan kreatifitas perlu diberi kesempatan oleh lingkungan untuk berkembang. Monti (2003:52) mengemukakan salah satu yang mendukung perkembangan kreativitas yaitu lingkungan keluarga, karena kondisi yang awal yang menguntungkan bagi

perkembangan kreativitas sangat menentukan untuk perkembangan kreativitas selanjutnya, dan mengatakan bahwa hubungan antara orang tua dan anak yang tidak positif, yaitu karena orang tua yang tidak terlalu melindungi terhadap anak dapat mendorong anak untuk mandiri dan percaya diri yang mendukung kreativitas anak.

Dengan demikian pengembangan kreativitas dalam keluarga sangatlah penting karena merupakan kondisi awal yang menguntungkan timbulnya kreativitas anak dan dapat membuat anak untuk lebih mandiri dalam mengembangkan kreativitasnya.

f. Pengembangan Kreativitas di lingkungan Sekolah

Monty (2003:114) mengemukakan beberapa hal yang dapat memacu perkembangan kreativitas anak disekolah, antara lain:

- 1) Pengaturan kelas. Meliputi pengaturan tempat duduk dimana semua anak dapat melihat dengan mudah dalam diskusi kelas.
- 2) Suasana pembelajaran yang menyenangkan. Hanya dengan suasana pembelajaran yang menyenangkan dapat membuat setiap anak berani untuk mengembangkan pikiran-pikiran yang kreatif.
- 3) Persiapan guru. Guru harus menjadi fasilitator dan bertugas dalam mengembangkan kreativitas anak.
- 4) Sikap Guru. Sikap terbuka menerima gagasan dan perilaku setiap siswa dan tidak cepat memberikan kritikan celaan dan hukuman, memerlukan siswa dengan adil dan objektif.
- 5) Metode pengajaran. Metode yang dimaksud yaitu dilibatkan secara aktif dalam masalah yang nyata dan menantang.

Berdasarkan uraian di atas maka hal-hal yang dapat memacu perkembangan kreativitas anak di sekolah adalah pengaturan kelas, suasana yang menyenangkan, persiapan dan sikap guru serta metode pengajaran.

3. Media Pembelajaran

Menurut Suhartono (2005:111) media berasal dari bahasa latin yang berarti perantara, maksudnya segala sesuatu yang membawa pesan dari suatu sumber untuk disampaikan kepada penerima pesan. Media dalam pengertian umum merupakan sarana untuk perpanjangan kemampuan komunikasi.

Sedangkan Briggs (dalam Suhartono, 2005:112) menyatakan bahwa media hakikatnya adalah peralatan listrik untuk membawa atau menyempurnakan isi pengajaran termasuk di dalamnya ialah buku, video, tipe, slide, suara guru, dan perilaku yang terucap.

Gelach dan Eli (1971) (dalam Arsyad 2007:3) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan keterampilan atau sikap. Dalam pengertian ini guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media, secara lebih khusus pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, foto grafis, atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat atau benda yang dapat menciptakan pengetahuan kepada anak dan saran untuk mencapai tujuan pembelajaran karena media adalah factor yang digunakan untuk penentu keberhasilan.

4. Membentuk

a. Pengertian Membentuk

Membentuk adalah membuat bentuk baik berupa bentuk terapan yang dapat dimanfaatkan dalam kehidupan sehari-hari maupun bentuk-bentuk yang kreatif sebagai karya seni murni. Wawasan membentuk sebaiknya dimulai sejak dini, karena dengan sering melakukan kegiatan membentuk anak akan mempunyai kecakapan visual yang sangat berguna bagi perkembangan lainnya (Pamadhi,2008).

Guru merupakan salah satu lingkungan yang dapat menunjang kreativitas anak. Anak yang kreatif mampu mengikuti keadaan, mewujudkan ide, imajinasi dan fantasinya.

b. Tujuan Membentuk

Tujuan membentuk pada anak usia dini adalah mengembangkan kecakapan visual dan peningkatan kualitas rasa seni melalui berkarya dan mengamati lingkungan sekitar. Kecakapan visual atau sering disebut intelegensi visual (visual intelegence) adalah kemampuan menanggapi dan memahami bentuk secara cepat.

Anak usia dini tumbuh berkembang dari belajar memahami bentuk global sampai pada bentuk-bentuk yang rinci. Kemampuan pemahaman bentuk berkembang seiring dengan perkembangan otak, pikiran, dan perasaannya.

Membentuk pada seni rupa bertujuan untuk: 1) melatih pengamatan, 2) melatih kecermatan dan ketelitian, 3) melatih kemampuan ketepatan, 4) melatih kreativitas, 5) melatih kepekaan rasa indah, 6) melatih menggunakan bahan secara ekonomis dan hemat, 7) melatih mengembangkan rasa keterpakaian tinggi, dan 8) melatih memanfaatkan benda limbah menjadi benda baru untuk permainan maupun kesenian dan benda-benda terapan.

Wawasan membentuk sebaiknya dimulai sejak dini, karena dengan sering melakukan kegiatan membentuk anak akan mempunyai kecakapan visual yang sangat berguna bagi perkembangan lain. Sebagai contoh kegiatan bentuk dapat berguna untuk membantu anak belajar. Hampir seluruh kegiatan belajar disertai dengan gambar dan bentuk. Bentuk dalam gambar yang sebenarnya adalah bentuk yang mempunyai isi. Dengan kecakapan visual seseorang mudah mempelajari materi kegiatan belajar. Kecakapan visual yang dilatihkan dengan menggunakan tangan setidaknya akan member pengaruh positif dalam perkembangan pengamatan sebagai bagian yang terpenting dalam modal belajar.

c. Isi dan Cakupan Kegiatan Membentuk (Pamadhi, 2008)

1. Konstruksi maksudnya menyusun komponen-komponen atau benda-benda menjadi suatu kesatuan yang berfungsi praktis maupun seni;
2. Kolase, menyusun benda-benda secara bebas bertujuan untuk melatih kreativitas;
3. Memotong dan menempel. Mengisi bentuk yang beruang atau mengkonstruksi karton atau kardus bekas menjadi bentuk lain;
4. Membutsir, kegiatan ini menempel sedikit demi sedikit bahan liat dan lunak menjadi bentuk kasar dan kemudian dibentuk dan diperhalus dengan cara mengurangi atau menambah;
5. Memahat, membentuk benda menjadi karya seni atau mainan anak dengan menggunakan pahat;
6. Melipat, kegiatan melipat dapat berupa kegiatan meremas bahan kertas kemudian disusun kembali menjadi karya seni rupa tiga dimensi atau melipat dengan metode origami; dan
7. Mengecor, membentuk dengan membentuk klise (cetakan).

d. Manfaat Membentuk

Lansing (dalam Hajar Pamadhi) menjelaskan kegiatan membentuk sangat diperlukan bagi pengembangan anak secara menyeluruh. Kegiatan membentuk dimulai dari mengamati benda tiga dimensi, mencoba menirukan dan kemudian

mengkreasikan. Kegiatan mengamati bentuk tiga dimensi tidaklah mudah bagi anak. Penglihatan ini bertambah ketika usia, mental dan fisik telah mampu merasakan, sebagai cara untuk mengerti bentuk. Kegiatan ini berlanjut ketika anak mampu meraba benda keras dan lunak serta volume atau isi bentuk yang diraba. Perkembangan yang paling cepat terjadi pada anak usia 5 tahun, anak telah mampu membedakan bentuk tipis dan tebal serta menunjukkan volume bentuk dengan tepat. Manfaat membentuk adalah:

1. Untuk mengenal benda di lingkungan sekitar.
2. Untuk pengembangan fungsi otak dan rasa.
3. Untuk pengembangan keterampilan teknis kecakapan hidup.

e. *Play Dough*

1) Pengertian

Play Dough terdiri dari dua kata yaitu *Play* dan *Dough*. Menurut M. Echols, *Play* artinya bermain, sedangkan *Dough* adalah adonan. Dari pengertian kedua kata tersebut, dapat disimpulkan bahwa *play dough* adalah bermain dengan menggunakan adonan.

2) Bahan

Bahan untuk adonan tersebut adalah :

- a. Tepung terigu
- b. Essence (Pewarna)
- c. Minyak
- d. Air secukupnya
- e. Garam

3) Kegiatan

- a. Untuk memudahkan pengawasan anak dibagi dalam kelompok kecil.
Dengan kelompok kecil ini anak dapat merasakan pengalaman langsung karena terlibat aktif dalam kegiatan
- b. Guru membagikan bahan untuk setiap kelompok
- c. Untuk membuat *play dough* anak dapat mencampur semua bahan menjadi satu (terigu, minyak, garam, air) diaduk sehingga tidak lengket dan menjadi adonan yang dapat dibentuk.
- d. Untuk menghasilkan *play dough* yang menarik, anak dapat memberikan pewarna (essence) pada adonan sehingga *play dough* menjadi berwarna.
- e. Jika menginginkan *play dough* yang berwarna-warni adonan yang belum diberi warna dapat dibagi menjadi beberapa bagian terlebih dahulu kemudian baru diberi warna sesuai keinginan anak.
- f. Setelah itu, setiap anak diperkenankan membentuk benda dengan menggunakan bahan *play dough* dengan sistem gulung dan pijit, misalnya: membuat binatang, membuat orang, buah, rumah, dan sebagainya.
- g. Setelah anak selesai membuat benda tersebut, mereka diminta menceritakan hasil karyanya kepada teman-temannya.
- h. Sementara itu teman yang lain menyimak dan dapat mengajukan pertanyaan berkenaan dengan benda yang dibuat temannya

- i. Guru bersama anak lain memberikan penghargaan atas hasil karya yang dibuat anak dengan cara memberikan tepuk tangan atau pujian

Kegiatan ini dilaksanakan sambil bermain, karena dengan bermain kreativitas anak akan berkembang. tidak terlepas dari prinsip pembelajaran di TK yaitu bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain.

5. Hakekat Bermain

Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan anak secara spontan karena disenangi, dan sering tanpa tujuan tertentu. Bagi anak bermain merupakan suatu kebutuhan yang perlu agar ia dapat berkembang secara wajar dan utuh, menjadi orang dewasa yang mampu menyesuaikan dan membangun dirinya menjadi pribadi yang matang dan mandiri.

Bermain merupakan proses belajar yang menyenangkan. Ia membantu anak mengenal dunianya, mengembangkan konsep baru, mengambil resiko, meningkatkan keterampilan social, dan membentuk perilaku.

Vygotsky (1976) (dalam Montulolu, 2007) bermain memiliki peranan langsung dalam perkembangan kecerdasan (kognitif) anak, yaitu dengan cara bermain simbolis. Bermain simbolis memiliki bagian yang menentukan dalam perkembangan berpikir abstrak.

Elkind (1981) (dalam Montulolu) bermain sebagai suatu pelepasan atau pembebasan dari tekanan-tekanan yang dihadapi anak. Selanjutnya, Barnett dan Storm (dalam Montulolu, 2008) menemukan adanya psikologis keterkaitan bermain dengan penurunan atau pengurangan kecemasan dan kegelisahan anak-

anak. Johnson, Cristy, Yaukey (dalam Montulolu, 2008) dan Spodek serta Saraco(1988) member dukungan pada dugaan bahwa bermain dan kreatifitas ada keterkaitan, karena keduanya menggunakan simbol-simbol.

Berdasarkan teori para ahli dapat disimpulkan bahwa bermain sangat penting bagi anak, karena melalui bermain akan berkembang potensi yang ada pada anak dan dapat membebaskan anak dari tekanan-tekanan yang ada dalam dirinya.

6. Sistem Gulung dan Pijit

Sistem adalah cara yang digunakan untuk membuat sesuatu dalam hal ini penulis menggunakan sistem gulung dan pijit Sumarjadi (dalam keterampilan 1991).

a. Sistem gulung (*coil*)

Membuat bentuk dengan teknik ini pada dasarnya dilakukan dengan menyusun komponen-komponen *Play Dough* yang sudah dipersiapkan terlebih dahulu dan mempunyai bentuk seperti tali sebesar pensil. Cara membuat gulungan tali ialah dengan menggolong-golongkan segumpal *Play Dough* atas meja dengan telapak tangan. Selanjutnya gulungan tali *Play Dough* tadi dilingkar-lingkarkan disambung dan diteruskan ke arah atas (bertumpuk) sehingga membentuk sesuatu. Pekerjaan diteruskankan sampai tercapai bentuk yang dikehendaki.

b. Sistem pijit (*pinching*)

Membuat bentuk dengan teknik ini menggunakan pijitan dari tangan. cara-cara yang dapat dilakukan dengan teknik ini:

- 1) Ambil segenggam *Play Doght*, buat bola-bola kecil, kemudian dipijit sambil ditahan bagian luar dengan telapak tangan sehingga berbentuk cekung, pekerjaan ini diteruskan sampai memperoleh bentuk yang diinginkan.
- 2) Mempersiapkan bola-bola *Play Doght* sebesar kelereng kemudian dipijit-pijit sehingga membentuk bidang bundaran pipih. Bundaran ini dilipat di atas dasar badan dasar suatu bentuk yang sudah disiapkan. Pekerjaan diteruskan sampai membentuk sesuatu yang diinginkan.
- 3) Mempersiapkan kelereng-kelereng kecil *Play Doght* dipijit sampai pipih sambil diatur, tidak berbentuk bundaran melainkan persegi panjang. Bagian ini kemudian dipertemukan dan disusun diatas dasar badan suatu bentuk yang sudah disiapkan. Teruskan sampai selesai.

B. Penelitian Relevan

1. Skripsi Hamini (2010) tentang peningkatan kreativitas dan minat belajar anak melalui pendekatan model mopin (mobil pintar) di PAUD Amanah Bunda Kelurahan Pegambiran Ampalu Lubuk Begalung Padang. Hasil penelitiannya mengatakan bahwa kreativitas anak meningkat melalui peningkatan model mopin dengan hasil penelitian pada siklus I memperoleh nilai 54,56% sedangkan pada siklus II mencapai 74,74%.
2. Skripsi Ira Yulianti (2010) tentang meningkatkan kreativitas anak melalui permainan bangun ruang di TK Islam Baiturrahman Lasi Mudo Candung,

Hasil penelitiannya mengatakan bahwa melalui permainan bangun ruang dapat meningkatkan kreativitas anak melalui permainan bangun ruang ini diperoleh hasil penelitian pada siklus I memperoleh nilai 43% sedangkan hasil pada siklus II mencapai 75%.

Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian yang penulis lakukan, yaitu sama sama mengembangkan kreativitas anak, namun dengan bahan atau media yang berbeda. Penelitian yang penulis lakukan berjudul “Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Membentuk Menggunakan *Play Dough* Dengan Sistem Gulung Dan Pijit”.

Kedua penelitian ini sama-sama memberikan kebebasan kepada anak dalam menciptakan karyanya sendiri. Penulis berharap penelitian yang penulis lakukan juga dapat meningkatkan kreativitas pada anak.

C. Kerangka Konseptual

Banyak hal yang dilakukan di TK untuk mengembangkan aspek-aspek yang ada dalam dirinya. Salah satunya dengan mengembangkan kreativitas, dapat dilakukan melalui kegiatan membentuk menggunakan *Play Dough* dengan sistem gulung dan pijit.

Pelaksanaan pembelajaran melalui kegiatan membentuk menggunakan *Play Dough* dengan system gulung dan pijit dilaksanakan oleh murid-murid TK Kartika 1-69 Muaro Sijunjung Kelompok B1. Kegiatan membentuk ini dapat meningkatkan kreativitas anak. Adapun kerangka berfikir dalam kegiatan ini dapat dilihat pada bagan berikut :



Bagan 1
Kerangka Konseptual

D. Hipotesis Tindakan

Kegiatan membentuk menggunakan Play Dough dengan system gulung dan pijit akan meningkatkan kreativitas anak.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Setelah peneliti melakukan penelitian dan sesuai dengan apa yang dituliskan pada bab-bab sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Kreativitas anak dapat muncul dan berkembang jika anak diberi media pembelajaran yang beragam agar anak tidak bosan dan memungkinkan anak untuk bereksplorasi menuangkan gagasannya.
2. Anak sebaiknya diberikan kebebasan dalam menciptakan hasil karyanya sendiri sehingga anak tidak merasa diikat oleh hasil yang dicontohkan sebelumnya. Dengan ini anak akan makin percaya diri dalam melakukan suatu hal
3. Bimbingan dan pujian adalah sesuatu yang paling penting dalam pembelajaran anak usia dini, anak yang sering diberikan pujian dan dibimbing dengan kesabaran akan belajar dalam suasana yang menyenangkan sehingga anak merasa nyaman dan bersemangat dalam melakukan kegiatan sehingga hasil yang dicapainya akan lebih baik
4. Guru hendaknya dapat menciptakan pembelajaran yang sesuai dengan prinsip PAKEM yaitu pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Membentuk menggunakan *play dough* dengan sistem gulung dan pijit adalah salah satu kegiatan yang dapat menciptakan suasana tersebut dan memiliki makna bagi perkembangan anak

5. Dengan kegiatan membentuk menggunakan *play dough* maka dapat meningkatkan kreativitas anak. Ini dapat dilihat dari peningkatan siklus I dan siklus II. Yaitu pada siklus nilai rata-rata yang terdapat pada anak dengan kategori sangat tinggi 16% meningkat menjadi 76% pada siklus II.
6. Untuk indikator anak dapat membuat adonan tepung pada siklus I kategori sangat tinggi 20% meningkat menjadi 75%.
7. Kategori anak dapat membuat gulungan dan kelereng kecil dari *play dough* lalu dipijit yang memperoleh nilai sangat tinggi 10% pada siklus I, pada siklus II meningkat menjadi 80% pada siklus II.
8. Anak dapat menyusun gulungan dan kelereng kecil *play dough* menjadi bentuk yang diinginkan pada siklus I 30% meningkat menjadi 85% pada siklus II
9. Anak dapat membuat bentuk dari gabungan gulungan dan kelereng kecil *play dough* pada siklus I 10% meningkat menjadi 80% pada siklus II
10. Kreativitas anak dalam bentuk-bentuk yang dihasilkan 10% pada siklus I meningkat menjadi 75% pada siklus II

B. Implikasi

Dalam pengembangan kreativitas pada anak usia dini, kegiatan membentuk menggunakan *play dough* dengan sistem gulung dan pijit merupakan salah satu cara yang dapat kita gunakan. Semua anak dilahirkan dengan potensi menjadi kreatif dengan demikian perkembangan kreativitas perlu diberi kesempatan oleh lingkungan untuk berkembang.

Kita dapat mengarahkan dan membimbing anak agar kreativitas mereka dapat berkembang. Kegiatan ini dapat dilaksanakan sambil bermain,

karena dengan bermain kreativitas anak akan berkembang, tidak terlepas dari prinsip pembelajaran di TK yaitu bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain.

Dengan adanya penelitian tindakan kelas ini, imbasnya terhadap guru adalah dapat memberikan wawasan keterampilan serta ilmu pengetahuan dalam mengarahkan dan membimbing guna pengembangan kreativitas anak yang optimal. Sedangkan imbasnya untuk anak kelompok B₁ TK Kartika 1- 69 Muaro Sijunjung kreativitas anak berkembang secara baik.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti lakukan maka ada beberapa saran dari peneliti yaitu:

1. Guru harus lebih kreatif dalam mencari bahan pembelajaran yang aman dan menyenangkan bagi anak
2. Guru hendaknya dapat menciptakan suasana pembelajaran yang nyaman dan aman bagi anak serta dalam pembelajaran hendaknya guru melakukan pendekatan kepada anak, membimbing anak dan memberikan pujian kepada anak atas hasil karya yang mereka buat
3. Guru hendaknya melakukan pengulangan pada suatu pembelajaran karena pembelajaran yang hanya dilakukan beberapa kali tidak akan dapat mengembangkan kemampuan sesuai target namun, jika pembelajaran dilakukan secara berulang anak akan menjadi semakin terlatih

4. Untuk jurusan PG-PAUD peneliti berharap tulisan ini bisa menjadi bahan bacaan dan referensi bagi mahasiswa jurusan PG-PAUD

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah Siti.dkk. 2008. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Arikunto Suharsimi, dkk. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Anik Pamilu. 2007. *Mengembangkan Kreativitas Dan Kecerdasan Anak*. Yogyakarta: Citramedia.
- Arsyad, Azhar. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindoPersada
- Badru Zaman, dkk. 2007. *Media dan Sumber Belajar TK*. Jakarta: Universitas Terbuka
- B.E.F.Montulolu.dkk. 2007. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Bentri, Alwen.dkk. 2005. *Usulan untuk Peningkatan Kualitas Pembelajaran: LPTK. UNP*
- Darmansyah. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas. Pedoman Praktis bagi Guru dan Dosen*. Padang: Sukabina Pres
- Depdiknas. 2004. *Kurikulum 2004 Standar Kompetensi Taman Kanak-kanak dan Raudhatul Athfal*. Jakarta: Depdiknas
- Deviari Mariani Wordpres.com 06/12/ *Bermain Dan Kreativitas Anak Usia Dini* (Diakses 20 Juni) Online
- Echols John, Hasan Shadily. 1976. *Kamus Inggris Indonesia*. Jakarta: PT. Gramedia
- Hajar Pamadi, EvanSukardi.S. 2008. *Seni Keterampilan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Hainstock, Elizabeth G. 1999. *Metode Pengajaran Montessori untuk Anak Pra Sekolah*. Jakarta: Pustaka Delapsasta
- Depdikbud. 1994. *GBPKB TK*. Jakarta: Depdikbud