

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Implementasi Permainan *Playdough***

##### **1. Pengertian Implementasi**

Implementasi berasal dari kata “*to implement*” yang berarti mengimplementasikan. Implementasi dapat didefinisikan sebagai pelaksanaan atau penerapan. <sup>1</sup>Menurut Harsono “implementasi sebagai suatu proses kegiatan yang dilakukan berdasarkan kebijakan yang ada dalam pelaksanaan program yang telah dibuat sebelumnya”.<sup>2</sup> Sedangkan menurut Setiawan “implementasi sebagai suatu aktivitas yang saling adanya penyesuaian antara tujuan dan pelaksanaan dalam mencapai tujuan yang telah disepakati bersama”.<sup>3</sup>

Implementasi adalah tindakan yang dilakukan seseorang, untuk mencapai apa yang diinginkan yang dilakukan secara sistematis, terencana, terarah dan berkesinambungan. Baik dalam hal upaya untuk mencegah terhadap sesuatu yang mendatangkan bahaya, upaya untuk memelihara atau mempertahankan kondisi yang telah kondusif atau baik, sehingga tidak sampai terjadi keadaan yang tidak baik, maupun upaya untuk mengembalikan seseorang yang bermasalah menjadi seseorang yang mampu menyelesaikan masalahnya.

---

<sup>1</sup> Poerwadarminta, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. (Jakarta: Balai Pustaka, 1991), hal. 1131

<sup>2</sup> Harsono, *Implementasi Kebijakan dan Politik*. (Bandung: PT. Mutiara, 2002), hal. 67

<sup>3</sup> Guntur Setiawan. *Implementasi dalam Birokrasi Pembangunan*. (Jakarta: Balai Pustaka, 2004), hal. 39.

## 2. Pengertian Permainan *Playdough*

Bermain (*play*) merupakan aktivitas yang jauh berbeda dengan aktivitas bekerja ataupun belajar yang selalu menuntut hasil akhir. Menurut Yuliani program kegiatan bermain dapat dimaknai sebagai seperangkat kegiatan belajar sambil bermain yang sengaja direncanakan untuk dapat dilaksanakan dalam rangka menyiapkan dan meletakkan dasar-dasar bagi pengembangan diri anak usia dini lebih lanjut.<sup>4</sup> Bermain adalah kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Kegiatan tersebut dilakukan secara sukarela, tanpa paksaan, atau tekanan dari luar.

*Playdough* berasal dari kata bahasa Inggris yakni *play* yang berarti bermain sedang *dough* artinya adonan.<sup>5</sup> *Playdough* adalah media bermain yang merupakan bentuk modern dari mainan tanah liat (lempung). *Playdough* merupakan salah satu permainan edukatif yang mudah didapat dengan harga yang terjangkau dan bisa juga membuat sendiri. Dengan bermain *Playdough* anak bebas membentuk sesuai dengan keinginan dan daya imajinasi. Anggraini menjelaskan bahwa permainan *Playdough* adalah salah satu aktifitas yang bermanfaat untuk perkembangan motorik, kognitif, dan kesabaran anak. Melalui bermain *Playdough*, anak tak hanya bermain, tapi juga bermanfaat untuk meningkatkan perkembangan otaknya. Dengan

---

<sup>4</sup> Yuliani Nurani Sujiono dan Bambang Sujiono, *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*, (Jakarta: PT Indeks, 2010), hal. 17

<sup>5</sup> Sigit Daryanto dan Widiastutik, *Kamus Lengkap Inggris- Indonesia Indonesia-Inggris*, (Surabaya: Apollo), hal. 63

*Playdough*, anak-anak bisa membuat bentuk apa pun dengan cetakan ataupun bentuk bebas sesuai dengan kreativitasnya masing-masing.<sup>6</sup>

Permainan *Playdough* merupakan salah satu alternatif kegiatan yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam pengenalan konsep angka. Kegiatan bermain yang dilakukan harus memperhatikan prinsip perkembangan dan karakteristik anak usia dini, diupayakan membangun gagasan untuk mengekspresikan kebebasan, imajinasi, dan kreativitas, sehingga dapat mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak usia dini salah satunya perkembangan kognitif.

Proses pembelajaran yang dilakukan melalui kegiatan membilang disajikan dengan membuat suasana bermain menjadi menyenangkan dan menarik minat anak. Suasana yang demikian, menjadikan pembelajaran menantang bagi anak sehingga anak mudah membangun pengetahuannya sendiri. Koneksi neuron anak akan dapat tersambung secara terus-menerus, sehingga akan dapat memicu anak untuk berpikir sistematis dan imajinatif, serta pembelajaranpun dapat terlaksana secara maksimal.

Tahapan-tahapan dalam menemukan dan membangun pengetahuan melalui proses berpikir yang sistematis serta melalui benda konkret, membuat kemampuan kognitif anak dapat meningkat.<sup>7</sup>

### 3. Cara Membuat *Playdough* Sendiri

Bahan-bahan yang dibutuhkan untuk membuat *Playdough* diantara

---

<sup>6</sup> Anggraini Adityasari, *Main Matematika Yuk!*, (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama,2013), hal. 27

<sup>7</sup> Eka Cahya Maulidiyah, "*Peningkatan . . .*", hal. 791

adalah:<sup>8</sup>

- a. Tepung terigu 3 bagian
- b. Minyak goreng ½ bagian
- c. Garam halus 1 bagian
- d. Air 1 bagian
- e. Pewarna makanan (merah, biru, kuning) secukupnya

Catatan: 1 bagian = 1 cangkir atau gelas (gunakan penakar yang sama). 16

#### 4. Langkah-langkah membuat *Playdough*

Langkah-langkah membuat *Playdough* adalah sebagai berikut:<sup>9</sup>

- a. Taruh tepung terigu dalam baskom yang cukup besar.
- b. Campurkan garam dengan ½ bagian air dalam gelas terpisah, aduk hingga bagian garam larut (garam tidak akan larut semua karena jumlah air sedikit).
- c. Tuangkan sedikit demi sedikit ke dalam baskom berisi tepung, sambil diaduk dengan spatula.
- d. Setelah tercampur, tuangkan minyak goreng sedikit demi sedikit sambil diaduk dengan spatula atau diuleni dengan tangan.
- e. Tambahkan sisa air perlahan-lahan hingga tercapai tekstur adonan yang diinginkan. Adonan tidak boleh terlalu lembek hingga sulit dibentuk, namun juga tidak boleh terlalu keras sehingga sulit diuleni oleh anak. Jika terasa terlalu lembek, bisa ditambahkan terigu, taburkan sedikit-

---

<sup>8</sup>*Ibid.*, hal. 87-89

<sup>9</sup>*Ibid.*, hal. 87-89

sedikit ke dalam adonan, sambil terus diuleni. Jika terlalu keras bisa ditambahkan air sesendok demi sesendok, hingga tercapai tekstur yang pas.

- f. Jika adonan sudah jadi, *Playdough* sudah bisa digunakan, namun supaya lebih menarik, tambahkan pewarna makanan. Pisahkan adonan menjadi 3 bagian, lalu masing-masing tambahkan pewarna makanan merah, biru dan kuning, setetes demi setetes sambil diuleni dengan tangan.
- g. Setelah warna rata, anak sudah mempunyai *Playdough* dengan 3 warna dasar merah, biru dan kuning.
- h. Untuk memperoleh warna lainnya, campurkan warna-warna dasar tersebut dengan pedoman sebagai berikut: Merah + Biru = Ungu  
Merah + Kuning = Jingga  
Kuning + Biru = Hijau  
Temukan warna-warna lainnya dengan mencampurkan dan mengombinasi warna yang sudah ada.
- i. Jika masih ada sisa *Playdough* yang belum terpakai, bungkus perwarna dengan plastik wrap dan simpan dalam kulkas (bukan freezer). Adonan ini bisa bertahan lama selama 1 minggu, tergantung pemakaian (tangan yang bersih ketika bermain, juga membuat adonan lebih tahan lama). Ketika akan dipakai, keluarkan adonan, dan biarkan dalam suhu ruangan selama beberapa saat, sampai adonan mudah dibentuk kembali dengan tangan.

## 5. Tujuan dan Manfaat Playdoug Bagi Anak Usia Dini

Menurut Sumanto, tujuan dimanfaatkannya lingkungan alam dan budaya dalam pembelajaran seni rupa di TK adalah: 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 siswa sesuai dengan minat dan perkembangannya. 3) Agar lebih efisien murah dan terjangkau yakni dengan menggunakan bahan alam, seperti tanah liat.<sup>10</sup>

Kegiatan yang menggunakan media *Playdough* dapat memberikan kesenangan pada anak terutama ketika anak membentuk kombinasi yang baru dengan alat permainannya. Kegiatan yang menggunakan media *Playdough* juga tidak membuat anak menjadi malas, karena anak akan terus menerus menggunakan daya imajinasinya untuk membuat bentuk-bentuk baru dan unik, selain itu kegiatan bermain menggunakan media *Playdough* ini memerlukan kelenturan dan keterkaitan motorik halus anak dalam pelaksanaannya. Kegiatan bermain menggunakan media *Playdough* ini sangat sederhana dan tidak mahal, karena media ini dapat di buat sendiri dari bahan sederhana, ekonomis, dan mudah di dapat.

## 6. Kelebihan dan Kekurangan Media *Playdough*

---

<sup>10</sup> Ahmad Sumanto. Pengembangan Kreativitas Seni Rupa Anak Usia Dini. Bandung. CV Pustaka Setia. 2005 hal; 191

bermain *Playdough* memiliki kelebihan-kelebihan yaitu sangat menyenangkan bagi anak dan anak dapat membentuk berbagai bentuk sesuai dengan keinginan anak dan tema yang sedang diterapkan. Media sederhana tiga dimensi memiliki kelebihan-kelebihan: memberikan pengalaman secara langsung, dan konkrit, tidak adanya verbalisme, obyek dapat ditunjukkan secara utuh baik konstruksinya atau cara kerjanya dari segi struktur organisasi dan alur proses secara jelas. Sedangkan kelemahannya tidak dapat membuat obyek yang besar karena membutuhkan ruang besar dan perawatannya rumit.<sup>11</sup>

## **B. Guru dan Orang Tua**

### **1. Pengertian Guru**

Guru adalah Pendidik atau guru dalam arti sederhana adalah semua orang yang dapat membantu perkembangan kepribadian seseorang dan mengarahkannya pada tujuan pendidikan. Pendidik adalah anggota masyarakat yang bertugas membimbing, mengajar dan atau melatih peserta didik.<sup>12</sup>

Menurut Latifah Husein “guru adalah tenaga kependidikan yang berasal dari anggota masyarakat yang mengabdikan diri dan diangkat untuk menunjang penyelenggaraan pendidikan”.<sup>13</sup> Menurut Ngalim Purwanto:

---

<sup>11</sup> Sudiasih, Ni Wayan Yuni, et al. "Penerapan Metode Pemberian Tugas Berbantuan Media Playdough Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus." *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* Vol. 2 No. 1 2014, hal. 56.

<sup>12</sup> M. Jumali, dkk, *Landasan Pendidikan*, (Surakarta: MUP, 2008) hal. 41

<sup>13</sup> Husein, *Profesi Keguruan...*, hal. 21

Guru adalah orang yang pernah memberikan suatu ilmu atau kepandaian tertentu kepada seorang atau kelompok orang, sedangkan guru sebagai pendidik adalah seseorang yang berjasa terhadap masyarakat dan negara.<sup>14</sup>

Menurut Zakiyah Derajad “Guru adalah pendidik profesional, karena secara implisit dia telah merelakandirinya menerima dan memikul sebagian tanggung jawab pendidikan yang terpikul dipundak orang tua”.<sup>15</sup>Pembelajaran yang berpusat pada guru mengacu pada komunikasi pengetahuan kepada siswa dalam lingkungan belajar dimana guru memiliki tanggung jawab yang utama.<sup>16</sup>Jadi berdasarkan pendapat diatas dapat peneliti simpulkan bahwa guru merupakan jabatan atau profesi yang memerlukan keahlian khusus sebagai guru, pekerjaan ini tidak bisa dilakukan oleh sembarang orang tanpa memiliki keahlian sebagai guru. <sup>17</sup>

Berdasarkan beberapa pengertian diatas dapat diambil sebuah kesimpulan bahwa guru adalah orang yang mempunyai banyak ilmu dan pengalaman yang mampu merancang, mengelola pembelajaran, dengan tugas utama adalah mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan formal baik ditingkat sekolah dasar dan pendidikan menengah.

## 2. Peran Orang Tua

---

<sup>14</sup> M. Ngalim Purwanto, *Ilmu Pendidikan Teoritis dan Praktis*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009), hal.138

<sup>15</sup> Zakiyah Derajad, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1996), hal. 139

<sup>16</sup> Adi Wijayanto, Abdul Aziz Hakim, Nur Iffah, Pengaruh Metode Pembelajaran Movement Exploration Dan Metode Pembelajaran Guided Discovery Serta Persepsi Kinestetik Terhadap Hasil Belajar *Lay Up* Bolabasket Pada Mahasiswa Iain Tulungagung, *Jurnal Segar*, Vol. 9 No. 1. 2020, hal. 2.

<sup>17</sup> Moh Uzer Usman, *Menjadi Guru Profesional*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 1992), hal.1

a. Pengertian peran orang tua

Peranan Orang Tua Ketika anak dilahirkan yang terbesit dalam hati barangkali adalah keinginan agar anak tersebut menjadi anak yang shaleh. Untuk mewujudkan itu semua, maka proses pendidikan yang dijalankan anak tersebut harus juga benar. Namun dalam hal ini yang mendidik anak bukan hanya seorang ibu, ayah pun mempunyai tanggung jawab yang sama dalam mendidik dan membimbing anak untuk mengenal siapa Tuhan-Nya, Nabi-Nya dan apayang diajarkan dalam Al-quran dan Al-hadits. Tumbuh dan berkembangnya seorang anak dalam lingkungan rumah membentuk kepribadian seorang anak, dari sejak anak dilahirkan hingga ia dewasa dan mandiri. Oleh karena itu, peran orang tualah yang sangat dominan di rumah, dalam mendidik dan menjaga anak.

Menurut perspektif agama Ma'ruf Zurayk menyatakan sebagai berikut: “Anak lahir dalam keadaan fitrah, keluarga dan lingkungan anaklah yang mempengaruhi dan membentuk kepribadian, perilaku, dan kecenderungannya sesuai dengan bakat yang ada dalam dirinya. Tetapi, pengaruh yang kuat adalah kejadian dan pengalamanyang ada pada masa kecil sang anak yang tumbuh dari suasana keluarga yang ia tempati”<sup>18</sup>.

---

<sup>18</sup> Nurul fajriah dkk, *Dinamika Peran Perempuan Aceh*, (Banda Aceh, PSW IAIN Ar-raniry : 2007

Al-Qur'an mengisyaratkan dalam Q.S An-Nahl ayat 78 yang artinya :”Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatu pun, dan dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur”.<sup>19</sup>Demikian juga sabda Rasulullah, artinya: “Dari Abu Hurairah r.a berkata Rasulullah Shallallahu ‘alaihi wasallam setiap anak lahir itu dalam keadaan fitrah, orang tuanya lah yang menjadikannya yahudi, nasrani atau majusi”. (H.R. Bukhari).<sup>20</sup>

Ayat dan hadis di atas mengisyaratkan bahwa peran orang tua sangatlah penting dalam membentuk kepribadian anak. Dari hadis Nabi tersebut dapat kita ambil kesimpulan bahwa orang tua memegang peranan yang sangat penting dan amat berpengaruh atas pendidikan anak-anaknya. Orang tua selaku pendidik utama hendaknya selalu memberikan pendidikan yang baik kepada anaknya, sehingga anak dapat tumbuh dan berkembang menjadi pribadi yang berkarakter. Hal ini tentu memerlukan usaha yang menyeluruh yang dilakukan oleh semua pihak yakni keluarga dan sekolah.<sup>21</sup>

Ahmad Subandi dan Salma Fadhlullah mengemukakan bahwa orangtua juga mempunyai peran yang sangat penting dan kewajiban yang lebih besar terhadap pendidikan anak, bahkan nasib seorang anak itu sampai batas tertentu berada pada tangan kedua orang tuanya, hal ini

---

<sup>19</sup>*Ibid.* Hlm. 246

<sup>20</sup> Bukhari, *Shahih Bukhari* Cet Ke II (Mesir: Mustafa Al-halaby,2002) Juz I, h. 125

<sup>21</sup> Ratna Megawangi, *Pendidikan Karakter...*, h.62

terkait tingkat pendidikan, sejauh mana mereka memberikan perhatian dan mendidik dan mengajarkan anak anaknya.<sup>22</sup>

Masa anak usia dini merupakan masa yang menuntut perhatian ekstra karena masa ini merupakan masa yang cepat dan mudah dilihat serta diukur. Masa ini sering disebut dengan istilah *The golden age*, yakni masa keemasan dimana masa segala kelebihan dan keistimewaan yang dimiliki masa ini tidak akan terulang untuk kedua kalinya. Itulah masa ini sering disebut sebagai masa penentu bagi kehidupan selanjutnya. Masa *golden age* ini sebaiknya dimanfaatkan sebagai masa pembinaan, pengarahan, pembimbingan, dan pembentukan karakter anak usia dini.

Orang tua merupakan orang pertama yang mengasuh, membesarkan, membimbing dan mendidik serta memiliki pengaruh yang besar terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak. Orang tua juga bertanggung jawab kepada anaknya secara kodrat baik dilihat dari psikologis, paedagogis dan sosiologis. Lingkungan pertama yang dilalui anak adalah keluarga merupakan basis utama dalam memberikan pendidikan. Orang tua memiliki peranan penting dalam upaya pengembangan pribadi anak. Perawatan orang tua yang penuh kasih sayang terhadap nilai-nilai kehidupan, baik agama maupun sosial budaya yang diberikannya merupakan faktor kondusif untuk

---

<sup>22</sup> Ahmad Subandi dan Salma Fadhlullah, *Agar Tidak Salah Mendidik Anak*, (jakarta:Alhuda,2006), hlm.108

mempersiapkan anak menjadi pribadi dan anggota masyarakat yang sehat.<sup>23</sup>

#### a. Peran Orang Tua Terhadap Anak

Ada beberapa pandangan, keluarga adalah lembaga sosial resmi yang terbentuk setelah adanya perkawinan. Menurut pasal 1 Undang undang perkawinan Nomor 1 Tahun 1974, menjelaskan bahwa .Perkawinan adalah ikatan lahir batin antara seorang pria dan seorang wanita sebagai suami isteri dengan tujuan membentuk keluarga yang bahagia dan sejahtera berdasarkan Ketuhanan Yang Maha Esa.. Anggota keluarga terdiri dari suami, istri atau orang tua (ayah dan ibu) serta anak. Ikatan dalam keluarga tersebut didasarkan kepada cinta kasih sayang antara suami istri yang melahirkan anak-anak.<sup>24</sup>

Hubungan pendidikan dalam keluarga adalah didasarkan atas adanya hubungan kodrati antara orang tua dan anak. Pendidikan dalam keluarga dilaksanakan atas dasar cinta kasih sayang yang kodrati, rasa kasih sayang yang murni, yaitu rasa cinta kasih sayang orang tua terhadap anaknya. Rasa kasih sayang inilah yang menjadi sumber kekuatan menjadi pendorong orang tua untuk tidak jemu-jemu membimbing dan memberikan pertolongan yang dibutuhkan anakanaknya.<sup>25</sup> Keluarga adalah

---

<sup>23</sup> M. Fadlillah dan Lilif Muallifatu Khorida, *Pendidikan Karakter ...*hlm:49

<sup>24</sup> Syaiful bahri djamarh, *Pola Komunikasi Orangtua dan Anak dalam Keluarga Sebuah Perspektif Islam*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2004), h.12 18

<sup>25</sup> HM. Alisuf Sabri, *Pengantar Ilmu Pendidikan*, (Jakarta: UIN Jakarta Press, 2005), Cet. 1, hal. 21-22

merupakan kelompok primer yang paling penting didalam masyarakat. Keluarga merupakan sebuah grup yang terbentuk dari perhubungan laki-laki dan wanita, perhubungan mana sedikit banyak berlangsung lama untuk menciptakan dan membesarkan anak-anak.

Keluarga dalam bentuk yang murni merupakan satu-kesatuan sosial ini mempunyai sifat-sifat tertentu yang sama, dimana saja dalam satuan masyarakat manusia. Menjadi ayah dan ibu tidak hanya cukup dengan melahirkan anak, kedua orang tua dikatakan memiliki kelayakan menjadi ayah dan ibu manakala mereka bersungguh-sungguh dalam mendidik anak mereka. Islam menganggap pendidikan sebagai salah satu hak anak, yang jika kedua orang tua melalaikannya berarti mereka telah menzalimi anaknya dan kelak pada hari kiamat mereka dimintai pertanggung jawabannya.

## **C. Kreativitas**

### **1. Pengertian Kreativitas**

Munandar mengemukakan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya.<sup>26</sup> Menurut Kasmadi, kreativitas adalah suatu proses upaya manusia untuk membangun dirinya dalam berbagai aspek kehidupannya, dengan tujuan menikmati kualitas kehidupan yang semakin baik.<sup>27</sup>

---

<sup>26</sup> Munandar,U. *Kreativitas Dan Keberbakatan*, (Jakarta: Gramedia Pustaka, 1999), hal.6

<sup>27</sup> Kasmadi, *Membangun soft Skills Anak-Anak Hebat Pembangunan Karakter & Kreativitas Anak*,(Bandung: Alfabeta, 2013), hal.158

Kreativitas sangat penting untuk dikembangkan sejak usia dini, kreativitas yang memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya dengan sesuatu yang baru.<sup>28</sup> Sesuatu yang baru harus mencerminkan keaslian dan kebaruan. Dengan kata lain, kreativitas ini harus menciptakan suatu ide baru yang segar.<sup>29</sup>

Kreativitas adalah kemampuan seseorang dalam mengekspresikan ide-ide dan imajinasinya untuk menciptakan sesuatu baik berupa gagasan maupun suatu karya. Jika dikaitkan dengan anak usia dini, kreativitas merupakan kemampuan anak menciptakan suatu karya melalui imajinasinya dengan mengeksplorasi berbagai media.

Kreativitas anak usia dini dapat dilihat pada saat anak mengeksplorasi berbagai media melalui aktivitas atau kegiatan kreatif seperti menggambar, mewarnai, dan membentuk *Playdough*. Melalui kegiatan seperti ini memberikan wadah dan kesempatan pada anak untuk mewujudkan ide dan imajinasi yang ada dipikirkannya sehingga dapat menghasilkan sebuah kreativitas.

## **2. Pentingnya Perkembangan Kreativitas Anak Usia Dini**

Kemampuan kreativitas bukanlah suatu anugrah yang bersifat statis tetapi bisa dilatih dan bisa pula dikembangkan, setiap individu tentu memiliki kemampuan tersebut. Perlu diakui bahwa muncul dan berkembangnya kemampuan berkreasi juga perlu adanya dorongan dan

---

<sup>28</sup> Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*, (Jakarta: Kencana, 2011), hal.110.

<sup>29</sup> Ade Holis, Belajar Melalui Bermain untuk Pengembangan Kreativitas dan Kognitif Anak Usia Dini, *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*, Vol. 09 No. 01, 2016, hal. 26

fasilitas. Dorongan dari berbagai pihak (orang dewasa) terhadap anak-anak sejak dini sangatlah dibutuhkan, agar sejak dini anak-anak Indonesia telah memiliki keberanian untuk bertindak dalam memwujudkan gagasan, keinginan atau talentanya.<sup>30</sup>

Beberapa alasan kreativitas perlu dipupuk sejak dini yaitu pertama, proses kreatif merupakan perwujudan dari aktualisasi diri. Kedua, kreativitas adalah kemampuan untuk menemukan cara-cara baru dalam memecahkan masalah. Ketiga, menyibukkan diri dalam proses kreatif bermanfaat bagi masyarakat dan juga bagi anak karena dari kegiatan kreatif anak akan mendapatkan kepuasan yang tinggi, sehingga hal ini akan meningkatkan makna dan kebahagiaan hidup anak. Keempat, kreativitas menjadikan peradaban manusia berkembang dengan pesat.<sup>31</sup>

Usia dini atau disebut sebagai usia prasekolah adalah suatu masa ketika anak-anak belum memasuki pendidikan formal. Oleh sebab itu, pada rentang usia dini adalah saat yang tepat untuk mengembangkan kreativitas anak. Pengembangan kreativitas anak secara terarah pada rentang usia tersebut akan berdampak pada kehidupannya di masa depan. Tapi sebaliknya, jika orangtua tidak dapat memperhatikan pengembangan kreativitas anak secara benar dan terarah, bisa jadi akan berakibat fatal terhadap kreativitas anak yang sebenarnya.<sup>32</sup>

---

<sup>30</sup>*Ibid*, hal.8-9

<sup>31</sup> Safaria, *Interpersonal Intelligence:Metode Kecerdasan Interpersonal Anak*. (Yogyakarta: Amara Books,2005), hal.19

<sup>32</sup>. Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran*. (Jakarta: Bumi Aksara. 2008), hal. 69

### **3. Faktor – Faktor yang Mempengaruhi Kreativitas**

Kreativitas tidak dapat berkembang secara otomatis tetapi membutuhkan rangsangan dari lingkungan. Dalam proses pengembangan kreativitas ini terhadap berbagai factor-faktor pendorong dan penghambat.

#### **a. Faktor Pendorong Kreativitas**

Faktor-faktor yang dapat mendorong peningkatan kreativitas, Cony Semiawan meninjau factor pendorong kreativitas dari segi lingkungan sekolah. Ia mengemukakan bahwa “kebebasan dan keamanan psikologi merupakan kondisi penting bagi perkembangan kreativitas”.<sup>33</sup> Sementara Hurlock mengemukakan “Beberapa factor pendorongan yang dapat meningkatkan kreativitas yaitu: a) waktu, b) kesempatan menyendiri, c) dorongan, d) sarana, e) lingkungan yang merangsang, f) hubungan anak dan orangtua yang tidak posesif, g) cara mendidik, dan h) kesempatan untuk memperoleh pengetahuan Waktu merupakan factor pendorong yang meningkatkan kreativitas.

Waktu anak dalam mengembangkan kreativitasnya seharusnya jangan diatur sedemikian rupa sehingga hanya sedikit waktu bebas bagi mereka untuk bermain dengan gagasan, konsep, dan mencobanya dalam bentuk baru dan orisinil. Agar dapat meningkatkan kreatif, kesempatan

---

<sup>33</sup>*Ahmad Susanto*, hal.123

menyendiri biasa diberikan pada anak, ini diberikan jika mendapat tekanan dari kelompok sosial atau teman sebayanya. Anak memiliki kemampuan dan berbagai pengalaman emosional. Maka harus dijauhi dari tekanan, agar memiliki rasa aman dalam mengembangkan potensinya.

Menjadi kreatif, dorongan mental yang positif sangat dibutuhkan, agar ia berkarya dan memiliki keberanian untuk memperlihatkan kemampuannya. Tanpa dukungan mental yang positif, maka kreativitas tidak akan terbentuk. Maka dari itu, anak harus dibebaskan dari ejekan dan kritik yang sering kali dilontarkan pada anak yang tidak kreatif. Kreativitas juga didukung oleh adanya sarana. Sarana sangat berpengaruh dalam menumbuhkan kreativitas, sarana bermain harus disediakan agar merangsang dorongan eksperimentasi dan eksplorasi.

Kondisi lingkungan disekitar juga harus kondusif, kondisi lingkungan anak sangat merangsang mental kreativitas anak, lingkungan yang sempit, pengap, dan menjemukan, akan membuat anak tidak bersemangat dalam mengumpulkan ide-ide kreatif. Lingkungan yang kondusif akan memberikan rangsangan bagi otak kanan dan otak kiri beriringan.

Peran orangtua sangat dibutuhkan dalam pengembangan kreativitas, orangtua tidak perlu terlalu melindungi atau terlalu posesif terhadap anak, ini diberikan anak untuk belajar mandiri. Orangtua mendukung apapun karena anak karena dukungan mental dari anak sangat diperlukan.

Kasih sayang adalah salah satu bentuk rangsangan yang diperlukan, pondasi tersebut dibangun dengan didikan yang diperoleh anak. Mendidik anak secara demokratis dan persimif dirumah dan sekolah meningkatkan kreativitasnya, cara mendidik otoriter akan memadamkan kreativitasnya.<sup>34</sup> Kesempatan untuk memperoleh pengetahuan harus diberikan, makin banyak pengetahuan yang diperoleh anak semakin baik dasar-dasar untuk mencapai hasil yang kreatif. Melalui pengetahuan yang diperoleh, anak dapat mengetahui dan memahami bagaimana mengeksplorasi dan mengekspresikan dirinya.

b. Faktor Penghambat Kreativitas

Seorang anak dapat menghadapi hambatan, kendala, atau rintangan yang dapat merusak dan bahkan dapat mematikan kreativitasnya. Amabile mengemukakan “Empat yang dapat mematikan kreativitas yaitu: a) evaluasi, b) hadiah, c) pesaing, 25 dan d) lingkungan yang membatasi”. Mengembangkan kreativitas, anak dapat mengalami hambatan-hambatan yang dapat mematikan kreativitasnya.

Pertama evaluasi, dalam memupuk kreativitas anak, guru hendaknya tidak memberikan evaluasi sewaktu anak sedang bermain, tindakan menduga akan mengevaluasi anak pun dapat mengurangi kreativitas anak. Kedua hadiah, hadiah merupakan hal yang tak perlu diberikan pada anak, ketika anak sedang mengembangkan kreativitasnya. Kebanyakan orang percaya bahwa memberikan hadiah akan memperbaiki atau meningkatkan

---

<sup>34</sup>*Ibid*, hal.124

perilaku baik anak. Ternyata pemberian hadiah dapat mematikan kreativitas, anak berkreaitivitas demi mengajar hadiah, bukan karena ia ingin menunjukkan hasil kreativitasnya. Ketiga persaingan, persaingan atau kompetisi ini sering terjadi dalam kehidupan sehari-hari, biasanya kompetisi akan menjadikan anak merasa bahwa apa yang dilakukannya akan dinilai dan dibandingkan dengan apa yang dilakukan anak lain, dan hal yang dilakukan tersebut akan dipilih yang terbaik dan diberikan hadiah, sayangnya hal ini akan mematikan kreativitasnya. Keempat lingkungan yang membatasi, lingkungan yang membatasi akan membuat rusaknya minat intrisik anak dan tidak meningkatkannya belajar serta kreativitas anak. Belajar dan kreativitas tidak dapat ditingkatkan dengan paksaan, Jika belajar dipaksakan dalam lingkungan yang amat membatasi, maka akan merusak minat instrisik anak.

Selain itu, Holis menyebutkan “faktor-faktor yang membatasi kreativitas adalah rasa takut, rasa tidak nyaman, lebih baik tidak mengambil resiko daripada terancam dan pengarahan yang terlalu ketat sehingga tidak ada prakarsa terhadap suatu pemikiran baru”.<sup>35</sup> Berdasarkan faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas diatas, dapat dimengerti tentang faktor pendorongan dan penghambat kreativitas. Secara umum kreativitas dipengaruhi oleh beberapa factor yaitu, factor potensi anak, guru, orangtua,

---

<sup>35</sup>Ade Holis, Peranan Keluarga/ Orang Tua Dan Sekolah Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini, *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*, Vol. 01 No. 01, 2007, hal. 40.

dan lingkungan. Dengan memperhatikan faktor tersebut, pengembangan kreativitas dapat meningkat sesuai dengan potensinya.

#### **4. Strategi Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini**

Menjadi orang kreatif akan membuat hidup lebih baik ketimbang menjadi orang yang tidak kreatif. Hendaknya potensi kreatif yang dimiliki manusia ini dipupuk sejak dini. Pada masa anak usia dini, individu memiliki peluang yang sangat besar untuk dapat mengembangkan potensinya tersebut. Berdasarkan hal tersebut, maka berikut ini akan dikemukakan tujuh strategi pengembangan kreativitas anak usia dini:

a. Pengembangan kreativitas melalui menciptakan produk (hasta karya)

Pengembangan kreativitas pada anak melalui kegiatan hasta karya ini memiliki posisi penting dalam berbagai aspek perkembangan anak. Tidak hanya kreativitas yang akan terfasilitasi untuk berkembang dengan baik, tetapi juga kemampuan kognitif anak. Dalam kegiatan hasta karya setiap anak akan menggunakan imajinasinya untuk membentuk suatu bangunan atau benda tertentu sesuai dengan khayalannya. Dalam pembuatannya pun mereka menggunakan berbagai 30 bahan yang berbeda. Setiap anak bebas mengekspresikan kreativitasnya, sehingga kita akan memperoleh hasil yang berbeda antara satu anak dengan anak lainnya.

Mungkin kita akan menemui anak yang membangun gedung pencakar langit dari toples kue, membuat terowongan dari dus, membuat rumah dari tanah liat, menggambar matahari dengan telinga lebar, membuat robot dari bahan bekas, dan lain sebagainya.<sup>36</sup>

Strategi pengembangan kreativitas melalui hasta karya memberikan kesempatan pada setiap anak untuk menciptakan benda buatan sendiri yang belum pernah ditemuinya. Mereka juga bisa memodifikasi sesuatu dari benda yang telah ada sebelumnya.<sup>37</sup>

Pada dasarnya hasil karya anak yang dibuat melalui kreativitas membuat, menyusun atau mengkonstruksi ini akan memberikan kesempatan bagi anak untuk menciptakan benda buatan mereka sendiri yang belum pernah mereka temui, ataupun mereka membuat modifikasi dari benda yang telah ada sebelumnya. Apapun yang dibuat oleh anak akan membantu mereka menjadi lebih kreatif dan semangat untuk menemukan sesuatu yang baru.<sup>38</sup> Dengan demikian, kreativitas mengarah ke penciptaan sesuatu yang baru, berbeda, dan karenanya unik bagi orang itu, baik itu berbentuk lisan atau tulisan, maupun konkret atau abstrak.

#### b. Pengembangan kreativitas melalui imajinasi

Salah satu latihan yang mendasar agar anak dapat berkreasi adalah dengan berimajinasi, yaitu kemampuan melihat gambaran dalam

---

<sup>36</sup> Rachmawati, *Strategi Pengembangan...*, hal.53 21 Mulyasa, Manajemen Paud , (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2016), hal.104

<sup>37</sup> Rachmawati, *Strategi Pengembangan...*, hal. 53.

<sup>38</sup> Mulyasa, *Manajemen Paud* , (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2016), hal.104.

pikiran. Kemampuan ini berfungsi untuk memunculkan kembali ingatan dimasa lalu sebagai kemungkinan terjadi dimasa sekarang ataupun masa yang akan datang.<sup>39</sup>Anak dapat memperagakan suatu situasi, memainkan perannya dengan cara tertentu, memainkan peran seseorang dan menggantinya bila tidak cocok ataupun membayangkan suatu situasi yang tidak pernah mereka alami.

c. Pengembangan kreativitas melalui eksplorasi

Ide kreatif sering kali muncul dari eksplorasi atau penjelajahan individu terhadap sesuatu. Eksplorasi dapat memberikan kesempatan bagi anak untuk melihat, memahami, merasakan, dan pada akhirnya membuat sesuatu yang menarik perhatian mereka. Kegiatan seperti ini dilakukan dengan cara mengamati dunia sekitar sesuai dengan kenyataan yang ada secara langsung. Pengamatan tersebut bisa berupa lingkungan, diantaranya hutan, bukit, pasir, laut, kolam, dan lingkungan alam lainnya.<sup>40</sup>

Salah satu upaya yang dapat kita lakukan untuk menstimulasi kreativitas anak usia dini adalah dengan memperkenalkan dan mengakrabkan mereka pada alam sekitarnya. Alam dapat dijadikan sarana pengembangan kreativitas pada anak usia dini karena melalui alam seorang anak dapat mengenal banyak hal yang beragam, unik, dan spesifik.

---

<sup>39</sup> Rachmawati, *Strategi Pengembangan...* hal 54

<sup>40</sup> Mulyasa, *manajemen PAUD...* hal.105

Melalui alam anak dapat diperkenalkan dengan pola kreatif, yang akan melatih dan membiasakan mereka menjadi manusia kreatif. Selain itu, pengakraban terhadap alam pun dapat menumbuhkan kekaguman kepada Tuhan dan rasa cinta terhadap lingkungan.

d. Pengembangan kreativitas melalui eksperimen

Metode eksperimen banyak dihubungkan dengan metode pemecahan masalah antara lain dengan menggunakan laboratorium, dan pada umumnya berkenaan dengan pelajaran science. Akan tetapi pengertian laboratorium tak perlu dibatasi dengan sebuah ruang kelas yang khusus. Sekolah modern memandang seluruh alam disekitar sekolah sebagai sebuah laboratorium. Kegiatan eksperimen dapat pula dilakukan di taman kanak-kanak.

Beberapa hal yang dapat dilakukan oleh guru untuk dapat menyelenggarakan eksperimen di antaranya adalah: 1) memfasilitasi minat anak tentang sesuatu dan menerapkannya dalam permasalahan yang nyata; 2) memfasilitasi minat anak tersebut dan permasalahan yang sifatnya umum kepada masalah yang sifatnya sederhana yang dapat dicari tahu dengan menggunakan bahan yang tersedia di sekolah; 3) memberikan semangat kepada anak untuk “mencari tahu” daripada “memberi tahu”; 4) memberikan penjelasan kepada anak untuk membuat catatan pada kegiatan eksperimen yang dilakukannya; 5) mengarahkan anak untuk membuat suatu kesimpulan sederhana.<sup>41</sup>

---

<sup>41</sup> *Ibid.*, hal.110-111

Eksperimen yang dilakukan anak akan melatih mengembangkan kreativitas, kemampuan berpikir logis, senang mengamati, meningkatkan rasa ingin tahu dan kekaguman pada alam, ilmu pengetahuan, dan Tuhan. Melalui eksperimen sederhana anak akan menemukan halajaib dan menakjubkan. Hal ini penting, karena dengan rasa takjub dan kekaguman akan rahasia-rahasia alam inilah anak akan tetap menyukai aktivitas belajar sampai tua. Melalui eksperimen pula anak dapat menemukan ide baru ataupun karya baru yang belum pernah mereka temui sebelumnya.

e. Pengembangan kreativitas melalui proyek

Metode proyek ini merupakan metode pembelajaran yang dilakukan anak untuk melakukan pendalaman tentang suatu topik pembelajaran yang diminati satu atau beberapa anak. Metode proyek berasal dari gagasan John Dewey tentang konsep "*Learning by Doing*", yakni proses perolehan hasil belajar dengan mengerjakan tindakan tertentu sesuai dengan tujuannya, terutama proses penguasaan anak tentang bagaimana melakukan sesuatu pekerjaan yang terdiri atas serangkaian tingkah laku untuk mencapai tujuan.<sup>42</sup>

Menurut Rachmawati mengatakan bahwa kita tidak dapat mengajarkan tentang suatu konsep pada anak secara verbal, namun kita

---

<sup>42</sup> Syaiful Bahari Djamarah, *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2000), hal. 186

dapat mengajarkannya jika menggunakan metode yang didasarkan pada aktivitas anak.<sup>43</sup>

f. Pengembangan kreativitas melalui musik

Musik merupakan sesuatu yang nyata dan senantiasa hadir dalam kehidupan manusia. Manusia tidak akan pernah bisa lepas dari bunyi-bunyian yang terdengar setiap detik dengan variasi jenis, frekuensi, durasi, tempo, dan irama. AT. Mahmud menyatakan bahwa musik adalah aktivitas kreatif. Seorang anak yang kreatif, antara lain tampak pada rasa ingin tahu, sikap ingin mencoba, dan daya imajinasinya.

Wujud sesuatu yang kreatif disebut pula kreativitas. Pada kegiatan berkreasi, proses tindakan kreativitas lebih penting daripada hasilnya. Karena dalam proses itulah daya imajinasi anak, rasa ingin tahu, sikap ingin mencoba, berkembang dan dikembangkan guna melahirkan suasana khas terhadap penyajian musik atau nyanyian.<sup>44</sup>

Musik merupakan salah satu cara yang dapat digunakan untuk melepaskan perasaan yang terpendam, suasana hati dan juga emosi. Music tidak hanya berupa nyanyian, namun juga dengan irama, dan juga tarian. Pengembangan kreativitas melalui music untuk anak-anak dapat dilakukan melalui kegiatan bernyanyi, memainkan alat musik, atau hanya dengan sekedar mendengarkan irama musik saja.<sup>45</sup> Melalui

---

<sup>43</sup> Rachmawati, *Strategi Pengembangan...*, hal.61.

<sup>44</sup> *Ibid.*, hal.63

<sup>45</sup> Masaganti, “*Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*”, (Medan: Perdana Publishing, 2016) hal, 147

kegiatan ini, anak dapat meningkatkan keercayaan diri mereka juga belajar untuk mengelola emosi dalam diri.

g. Pengembangan kreativitas melalui bahasa

Yusuf menyatakan bahwa bahasa merupakan kemampuan untuk berkomunikasi dengan orang lain. Dalam pengertian ini, tercakup semua cara untuk berkomunikasi, dimana pikiran dan perasaan dinyatakan dalam bentuk lambang atau simbol untuk mengungkapkan suatu pengertian, seperti dengan menggunakan lisan, tulisan, isyarat bilangan, lukisan, dan mimik muka.<sup>46</sup>

Menurut Hadziq, ia menemukan tiga fungsi utama bahasa pada anak yaitu (1) meniru ucapan orang dewasa; (2) membayangkan situasi (terutama dialog; (3) mengatur permainan.<sup>47</sup> Tiga fungsi kegiatan berbahasa ini dapat dilakukan di taman kanak-kanak melalui kegiatan mendongeng, menceritakan kembali kisah yang telah didengarkan, berbagi pengalaman, sosio drama atau pun mengarang cerita dan puisi. Dengan kegiatan tersebut diharapkan kreativitas dan kemampuan bahasa anak dapat berkembang lebih optimal.

---

<sup>46</sup> Syamsu Yusuf, *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2006), hal. 78.

<sup>47</sup>Abdulloh Hadziq, Pengaruh Bahasaterhadap Perkembangan Kognisi Anak, *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, Vol. 3 No. 3, 2015, hal. 117

#### D. Penelitian Terdahulu

Dalam rangka membantu menyajikan penulisan penelitian ini, maka peneliti mencantumkan hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian ini. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan gambaran dalam menyusun kerangka pemikiran penelitian dengan hasil penelitian dapat tersaji secara originalitas dan mudah dipahami. Penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui Implementasi Permainan *Playdough* Oleh Guru dan Orang Tua Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Pada Masa Pandemi Covid-19 di TK Ar Rochman Plosokandang. Untuk lebih jelasnya dapat di lihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

No.	Nama Peneliti	Judul penelitian	Persamaan dan perbedaan
1.	Hj. Eri Putri	Peningkatan kreativitas anak melalui permainan <i>Playdough</i>	Perbedaan Model penelitian penilaian Tindakan kelas Fokus penelitian juga berbeda Persamaannya sama-sama meneliti tentang meningkatkan kreativitas anak
2.	Inova Nurul Vebrianti	Pengaruh permainan <i>Playdough</i> terhadap kemampuan kognitif anak	Jenis penelitiannya berbeda Persamaannya permainan <i>Playdough</i>
3	Indah Dwi Kumalasari	Penerapan kemampuan <i>Playdough</i> dan Kognitif dalam	Perbedaannya pada fokus penelitian, untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka

No.	Nama Peneliti	Judul penelitian	Persamaan dan perbedaan
		penegenlan konsep angka	Persamaan jenis penelitian sama

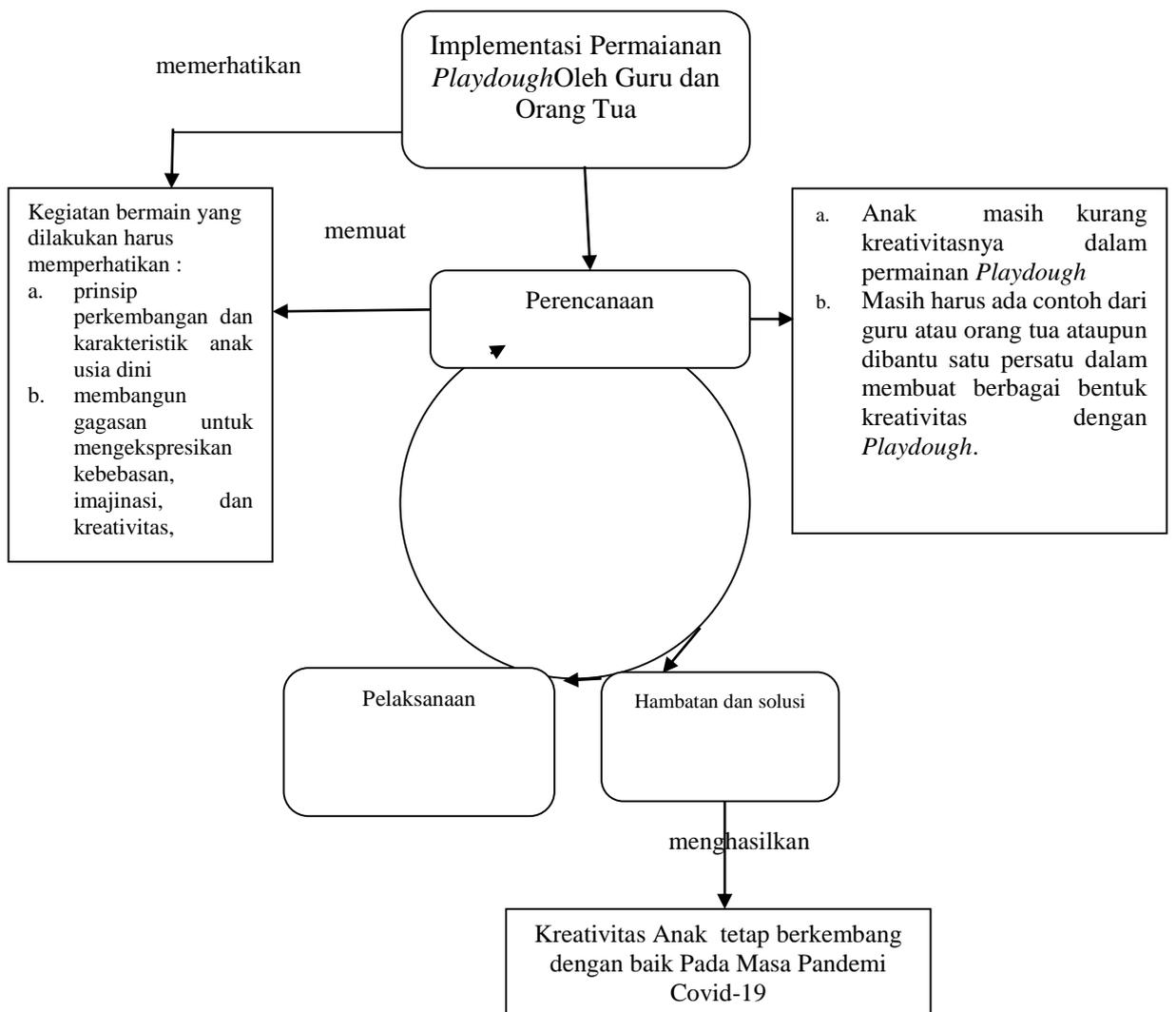
Penelitian ini mengkaji Implementasi Permainan *Playdough* Oleh Guru dan Orang Tua Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Pada Masa Pandemi Covid-19 di TK Ar Rochman Plosokandang, peneliti menekankan penelitiannya pada perencanaan permainan *Playdough* oleh guru dan Orang tua dalam mengembangkankreativitas anak Pada Masa Pandemi Covid-19 di TK Ar Rochman Plosokandang, pelaksanaan permainan *Playdough* oleh guru dan Orang tua dalam mengembangkankreativitas anak Pada Masa Pandemi Covid-19 di TK Ar Rochman Plosokandang dan hambatan dan solusi permainan *Playdough* oleh guru dan Orang tua dalam mengembangkankreativitas anak Pada Masa Pandemi Covid-19 di TK Ar Rochman Plosokandang.

### **E. Kerangka Berfikir**

Kerangka berfikir adalah pandangan atau model pola pikir yang menunjukkan permasalahan yang akan diteliti yang sekaligus mencerminkan jenis dan jumlah rumusan masalah yang perlu dijawab melalui penelitian.<sup>48</sup> Kerangka berpikir dalam skripsi ini dapat digambarkan sebagai berikut:

---

<sup>48</sup>Sugiono, *Metode Penelitian Adminitrasi Dilengkapi dengan Metode R & D*, (Bandung: Alfabeta, 2006), hal. 43.



## Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir

Berdasarkan kerangka berfikir diatas dapat peneliti jelaskan bahwa, dalam meningkatkan kreativitas anak melalui permainan *Playdough* pada masa pandemic ini dapat diterapkan dengan kerja sama antra guru dan orang tua yang dilakukan melalui perencanaan, pelaksanaan, solusi dan hambatan. Guru memberikan pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas anak melalui permainan *Playdough*, orang tua dirumah yang membantu menerapkan kepada anak. Berdasarkan teori belajar dari Jeans Piaget, bahwa anak belajar sesuai dengan usia perkembangannya. Pada anak usia 2-7 tahun anak berada pada tahan pra operasional, jadi anak belajar dari apa yang bisa dilihat dan praktekkannya. Pada tahap ini anak membutuhkan benda kongkrit untuk dapat belajar. Anak akan lebih mudah mendapatkan pengetahuan melalui benda kongkrit sebagai perantaranya. Kreativitas bermain *Playdough* adalah salah satu cara yang dapat merangsang cara anak belajar, belajar mengenal bentuk, membuat bentuk dan sebagainya. Permainan *Playdough* mampu menumbuhkan semangat belajar anak, karena melalui *Playdough* ini anak akan dapat menciptakan kreasinya sesuai dengan imajinasi dunia anak, selain itu media playdoug ini juga merupakan media pembelajaran yang paling disukai oleh anak-anak. Sebagaimana prinsip pembelajaran anak usia dini, bahwa anak belajar sambil bermain dan bermain seraya belajar