**BAB II**

**TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS PENELITIAN**

1. **Tinjauan Pustaka**
2. **Konsep Media**
3. **Pengertian Media**

Menurut Arsyad (2009: 3) menyatakan bahwa “kata media berasal dari bahasa latin medius yang secara harafiah berarti ‘tengah’, ‘prantara’ atau ‘pengantar’, dalam bahasa arab media adalah prantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan”.Media pembelajaran adalah sumber belajar selain guru inilah disebut sebagai penyalur atau penghubung pesan ajar yang diadakan atau diciptakan secara terencana oleh pendidik.

Media sumber belajar adalah alat bantu yang berguna dalam kegiatan belajar mengajar. Alat bantu dapat mewakili sesuatu yang tidak dapat disampaikan lewat kata-kata atau kalimat, kesulitan anak memahami konsep atau prinsip tertentu dapat diatasai dengan bantuan alat bantu.

Menurut Gerlach Dan Ely (Arsyad, 2009: 3) mengatakan bahwa “Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat anak mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap”. Menurut Yusufhadi Miarso (2005: 458) juga menyatakan bahwa :

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan untuk belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, betujuan dan terkendali.

Menurut Susilowati (2005: 33) Menyatakan dalam kamus besar bahasa indonesia bahwa “Media merupakan alat dan bahan yang digunakan dalam proses pengajaran/pembelajaran”. Menurut Munadi (2013: 7) Menyatakan bahwa :

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencara sehingga tercipta lingkungan yang kondusif dimana penerimnya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

Menurut Sadiman (2006: 7) menyatakan bahwa :

Segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian anak sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media dalam kegiatan belajar mengajar memiliki pengaruh yang besar terhadap alat-alat indra anak. Penggunaan media akan lebih menjamin terjadinya pemahaman dan yang lebih baik terhadap isi pelajaran. Media pembelajaran juga mampu membangkitkan dan membawa pembelajaran ke dalam suasana rasa senang dan gembira di mana ada keterlibatan emosional dan mental.

1. **Jenis Jenis Media Pembelajaran**

Media yang bervariasi sangat mempengaruhi kreativitas dan kecepatan pemahaman anak terhadap konsep pembelajaran. Menurut Hasnida (2014) terdapat beberapa jenis media pembelajaran yaitu :

1. Media visual yaitu media yang menyampaikan pesan melalui penglihatan pemirsa atau media yang dapat dilihat. Jenis media ini sering digunakan oleh guru untuk menyampaikan isi dari tema pembelajaran.
2. Media audio yaitu media yang mengandung pesan dalm bentuk auditif yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan anak untuk mempelajari isi tema.
3. Media audio visual yaitu kombinasi dari media audio dan media visual yang dapat dilihat dan didengar dengan menggunakan audio visual, maka penyajian isi tema pembelajaran kepada anak akan semakin lengkap dan optimal.

 Berdasarkan beberapa variasi media diatas maka dalam melaksanakan proses belajar guru perlu memilih media visual, media audio, dan media audio visual dimana dalam hal ini dapat membantu proses belajar mengajar dalam memenuhi tema pembelajaran yang diterapkan kepada anak agar anak dapat memahami dan mengerti maksud dari sebuah pembelajaran yang akan disampaikan.

1. **Tahapan Media Pembelajaran**

Menurut Setia Wargo (Hasnida, 2014) kategori media pembelajaran yang digunakan pada anak usia dini terdiri dari tiga tahapan yaitu :

1. Media manipulative adalah segala benda yang dapat dilihat, disentuh, didengar, dirasakan, dibentuk dan dimanipulasikan. Hal ini menunjukkan bahwa segala sesuatu yang bisa dan biasa ditemukan anak dalam kesehariannya dapat dijadikan media pembelajaran yang lebih kontekstual, seperti penggunaan kancing, gelas plastik, bola kecil, kaleng, kardus, karet gelang, tutup botol, dll.
2. Media pictorial adalah manipulasi dari media sebenarnya, biasanya diimplementasikan dalam bentuk-bentuk gambar. Alasan yang mendasari penyediaan media ini adalah perkembangan pemahaman anak dari masa transisi praoperasional menuju masa operasional konkret.
3. Media symbolic adalah media ini diberikan kepada anak yang sudah memiliki tingkat pemahaman yang cukup matang. Media pada tahap ini sudah tidak ada lagi menggunakan benda-benda atau gambar-gambar, melainkan dengan rumus-rumus, grafik ataupun lambang operasional.

Berdasarkan teori diatas maka dalam melaksanakan pembelajaran untuk anak usia dini, guru perlu menyediakan media-media yang manipulative. Media tersebut sepatutnya disesuaikan dengan tingkat kesiapan atau kematangan anak pada rentang usianya dan serta dapat dimanipulasikan dan bervariasi, sehingga menyenangkan dan memberikan kepuasan bagi anak. Menyediakan media tidak harus berbiaya mahal, guru maupun orang tua dapat memperolehnya dari benda-benda disekitar lingkungan anak. meskipun demikian, media harus diperhatikan higenitasnya sehingga tidak membawa penyakit berbahaya pada anak.

1. **Tujuan Media Pembelajaran**

Menurut Hamalik (1994: 25) Media pembelajaran menjadi jembatan antara guru dan anak dalam pembelajaran, maka dapat dipahami bahwa tujuan pembelajaran sangat penting bagi media pembelajaran dalam hal-hal berikut :

1. Tujuan menentukan arah yang hendak dicapai oleh media pembelajaran.
2. Tujuan pembelajaran menentukan alat atau media pembelajaran yang akan digunakan untuk proses perkembangan aspek-apek pada anak.
3. Tujuan pembelajaran menetukan teknik penilaian terhadap penggunaan media pembelajaran.

Menurut Miarso (Hasnida, 2014: 36) menyatakan bahwa “tujuan pengembangan media sebagai usaha dalam memberikan motivasi atau dorongan belajar pada diri peserta didik secara sadar atau tidak sadar sehingga dapat mempengaruhi proses belajar”.

Berdasarkan kutipan diatas maka dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran harus dirumuskan secara jelas, terarah, sistematis, dan terperinci. Dengan demikian, dapat diharapkan manfaat yang maskimal dari media pembelajaran terhadap tujuan pembelajaran yang hendak dicapai dengan lain perkataan ada keterkaitan erat antara keduanya sehingga akan mempengaruhi proses belajar anak.

1. **Pengembangan Media Pembelajaran**

Memilih membeli media pembelajaran yang akan dipakai dalam proses belajar mengajar tidak hanya memakai biaya yang besar, tetapi juga keamanan harus menjadi pertimbangan penting meliputi penggunaan bahan-bahan dan pewarna yang dipakai. Menurut Hasnida (2014) ada beberapa kriteria untuk menentukan bahan dan perlengkapan belajar anak usia dini yaitu sebagai berikut :

1. Relevan dengan kondisi anak
2. Berwarna dan atraktif
3. Sederhana dan konkret
4. Eksploratif dan mengundang rasa ingin tahu anak
5. Terkait dengan aktivitas keseharian anak
6. Aman dan tidak membahayakan
7. Bermanfaat dan mengandung nilai pendidikan

 Dalam hal ini untuk menunjang proses belajar mengajar yang efektif dengan menggunakan bahan-bahan yang alami atau bahan alam agar lebih mudah dan terlihat menarik serta menambah pengetahuan anak tentang lingkungan kita juga perlu memperhatikan keamanan media-media yang akan kita gunakan seperti apakah media itu aman dan tidak membahayakan anak dan apakah media itu cocok dengan tema pembelajaran dengan tujuan anak bisa tertarik hingga tercapai proses belajar yang kita inginkan.

1. **Konsep *Playdough***
2. **Pengertian *Playdough***

*Playdough* dilihat dari arti kata dalam kamus bahasa inggris *play* adalah bermain dan *dough* adalah adonan. Jadi *playdough* adalah bermain melalui adonan. Adonan tersebut terbuat dari campuran tepung terigu, garam dan bahan lainnya *playdough* juga salah satu alat permainan edukatif dalam pembelajaran yang termasuk kriteria alat permainan murah dan memiliki nilai fleksibilitas dalam merancang pola-pola yang hendak dibentuk sesuai dengan rencana dan daya imajinasi. Menurut Anggraini (2013: 27) menyatakan bahwa :

Permainan *playdough* adalah salah satu aktifitas yang bermanfaat untuk perkembangan otak anak. Dengan bermain *playdough*, anak tak hanya memperoleh kesenangan, tapi juga bermanfaat untuk meningkatkan perkembangan otaknya. Dengan *playdough*, anak-anak bisa membuat bentuk apapun dengan cetakan atau dengan kreativitasnya masing-masing.

Menurut Jatmika (2012: 85) mengatakan bahwa “*playdough* adalah adonan mainan yang merupakan bentuk modern dari tanah liat atau lempung yang terbuat dari campuran tepung terigu”. *Playdough* merupakan salah satu media pembelajaran yang murah. Karena bahan untuk membuat *playdough* mudah didapatkan dan juga tidak membahayakan bagi kesehatan anak.

1. **Manfaat *Playdough***

Menurut Immanuella F. Rachmani (2003) Manfaat bermain dengan media *playdough* yakni :

1. Berkreasi dengan *playdough* dapat mencerdaskan anak, selain mengasah imajinasi, keterampilan motorik halus, berfikir logis dan sitematis, juga dapat merangsang indera perabanya.
2. Kelenturan dan kelembutan bahan *playdough* melatih anak mengatur kekuatan otot jari.
3. Anak belajar memperlakukan media ini yaitu hanya perlu menekan lembut dan hati-hati.

Pada dasarnya dengan bermainlah anak bisa belajar, bermain *playdough* adalah salah satu aktivitas yang bermanfaat untuk perkembangan otak anak, bermain *playdough* tidak hanya memberikan kesenangan. Menurut Jatmika (2012) Adapun manfaat dengan bermain *playdough* yaitu :

1. Kemampuan sensorik, salah satu cara untuk mengenalkan sesuatu adalah melalui sentuhan dengan bermain *playdough* anak belajar tentang tekstur dan bagaimana menciptakan sesuatu bentuk dan keterampilan lain.
2. Kemampuan berpikir, bermain *playdough* bisa mengasah kemampuan berpikir serta membangun imajinasi dan kreativitas anak. Dengan memberikan latihan kepada anak dan memberikan contoh bagaimana bermain dan menciptakan sesuatu dengan *playdough*.
3. Kemampuan emosi, bermain *playdough* dengan bermain anak dapat meningkatkan kontor emosinya, dalam segala hal. Sabar dalam membuat, membentuk dari bermain *playdough*.
4. Kemampuan sosial bermain *playdough* dengan teman-temanya anak mempunyai kesempatan untuk berinteraksi. Karena seorang anak pada dasarnya berpikir self center (terpusat pada diri sendiri), namun dengan melakukan aktivitas dengan bermain bersama maka akan belajar.

 Berdasarkan hal diatas media *playdough* memiliki beberapa manfaat pada aspek perkembangan anak contohnya pada aspek kognitif, sosial emosional, fisik motorik dan terutama pada kreativitas anak maka dengan media *playdough* ini tepat untuk mengembangkan kreativitas anak karena anak dapat berkreasi dan berimajinasi sendiri.

1. **Langkah-Langkah Menggunakan Media *Playdough***

Menurut Rachmawati dan Kurniati (2011) menyatakan bahwa Langkah-langkah menggunakan media *playdough* dijelaskan pada saat persiapan sebelum pembelajaran, pada saat pembelajaran dan setelah pembelajaran yakni sebagai berikut:

1. Guru menyiapkan perlengkapan media *playdough*.
2. Pada saat pembelajaran diantaranya guru melakukan apersepsi dan memotivasi anak dengan mengadakan tanya jawab tentang materi pelajaran yang berkaitan dengan tema untuk hari ini
3. Guru memperkenalkan dan memberi arahan kepada anak tentang media *playdough*dan guru memberi contoh bentuk *playdough*
4. Guru Membagikan media *playdough* untuk setiap anak, dan anak diperkenankan membentuk suatu bentuk sesuai dengan keinginnaya sendiri
5. Guru mengamati sambil memberikan penilaian
6. Guru mengevaluasi dengan mengajukan tanya jawab tentang hasil membentuk dengan media *playdough* tersebut.

 Dari langkah-langkah pembelajaran di atas telah dikemukakan prosedur dalam melakukan penelitian untuk meningkatkan kreativitas anak melalui media *playdough* mulai dari mempersiapkan perlengkapan-perlengkapan *playdough* hingga melakukan evaluasi tentang hasil membentuk dengan media *playdough* tersebut. Dalam melakukan langkah-langkah pembelajaran tersebut dilakukan secara berurut dan bertahap.

1. **Cara Membuat *Playdough***

Menurut Hasnida (2014: 83) berikut adalah cara membuat adonan *playdough* yaitu :

1. Alat dan bahan :
2. 3 gelas tepung terigu.
3. 1 ½ gelas garam halus.
4. 3 sendok makan minyak goreng.
5. 1 gelas air
6. Pewarna makanan secukupnya.
7. Koran bekas untuk alas lantai.
8. Tatakan untuk meletakkan hasil *playdough*.
9. Baskom tempat mengaduk bahan.
10. Gelas untuk takaran.
11. Sendok makan.
12. Cara pembelajaran :
13. Guru mempersiapkan semua peralatan yang diperlukan.
14. Campuran 3 gelas tepung terigu, 1 setengah gelas garam, 3 sendok makan minyak goreng dan 1 gelas air.
15. Setelah adonan kalis, berikan kepada masing-masing anak sekepal dan berikan pewarna.
16. Biarkan anak membuat sesuatu yang diinginkannya.

*Playdough* dapat digunakan kembali setelah anak selesai bermain. Simpan dalam kotak kedap udara. Jika *playdough* mengering, celupkan dalam air yang diberi sedikit minyak, dan remas-remas. *Playdough* sangat aman jika digunakan untuk anak karena bahan-bahan yang digunakan tidak berasal dari bahan kimia sehingga guru tidak perlu khawatir jika secara tidak sengaja anak menelan adonan *playdough*. Akan tetapi sebelum memulai kegiatan hendaknya guru mengingatkan kepada anak bahwa adonan *playdough* tidak untuk dimakan tetapi hanya digunakan untuk kegiatan belajar saja.

Seorang guru memerlukan media pembelajaran yang dapat digunakan secara efektif dalam proses pembelajaran motorik. Adanya media tersebut dapat membuat pembelajaran lebih menarik sehingga anak merasa senang dan tidak mudah bosan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan yaitu *playdough*. Dengan menggunakan media *playdough* dalam kegiatan belajar maka akan tercipta suasana yang menyenangkan dan tidak menegangkan. Karena disini anak belajar sambil bermain sehingga anak tidak merasa terbebani dan dapat mempelajari banyak hal yang akhirnya dapat memberikan kesan positif terhadap kegiatan belajar.

1. **Konsep Kreativitas**
2. **Pengertian Kreativitas**

Setiap anak memiliki kemampuan tak terbatas dalam belajar dan inheren (telah ada) dalam dirinya untuk dapat berfikir kreatif dan produktif. Anak akan beraktivitas sesuai dengan minat dan potensi yang dimiliki dirinya, pengembangan kreativitas anak harus diberikan stimulasi dari mulai usia dini, sehingga anak akan terasa untuk berfikir kreatif, karena dengan kreativitaslah yang menjadikan manusia berkualitas dan survive dalam hidupnya.

Munandar (1992: 46) mengemukakan bahwa :

Kreativitas yang memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya. Dalam era pembangunan ini tidak dapat dipungkiri bahwa kesejahteraan dan kejayaan masyarakat dan negara bergantung pada sumbangan kreatif, berupa ide-ide baru, penemuan-penemuan baru, dan teknologi baru dari anggota masyarakatnya. Untuk mencapai hal itu, perlulah sikap dan perilaku kreatif dipupuk sejak dini, agar anak didik kelak tidak hanya menjadi konsumen pengetahuan baru dan pencari kerja, tetapi mampu menciptakan pekerjaan baru (wiraswasta).

Maka Kreativitas berasal dari kata kreatif yang artinya memiliki daya cipta, dan memiliki kemampuan untuk menciptakan, sedangkan kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru. Menurut Lawrence Chaplin (Yeni Rachmawati Dan Euis Kurniati, 2005) mengutarakan bahwa kreativitas adalah kemampuan menghasilkan bentuk baru dalam bidang seni atau dalam persenian, atau dalam memecahkan masalah-masalah dengan metode-metode baru.

Menurut Suratno (2005: 24) mengemukakan bahwa :

Kreativitas adalah suatu aktivitas yang imajinatif yang memanifestasikan (perwujudan) kecerdikan dari pikiran yang berdaya guna menghasilkan suatu produk atau menyelesaikan suatu persoalan dengan cara tersendiri.

Menurut Utami Munandar (1992: 45) menjelaskan bahwa :

Biasanya orang yang mengartikan kreativitas sebagai daya cipta sebagai kemampuan untuk menciptakan hal-hal baru. Sesungguhnya hal-hal yang diciptakan itu tidak perlu yang baru atau sama dengan aslinya, tetapi merupakan gabungan (kombinasi) dari hal-hal yang sudah ada sebelumnya atau sesuai dengan pengalaman yang diperoleh seseorang selama hidupnya.

Dari pengertian kreativitas yang telah dikemukakan diatas, dapat disimpulkan dalam penelitian ini bahwa kreativitas adalah suatu aktivitas yang imajinatif yang bertujuan untuk menghasilkan sesuatu produk yang berbeda dari yang lain yang berupa hasil karya dari anak.

1. **Ciri-Ciri Kreativitas**

Berdasarkan analisis faktor, Guildford (Susanto, 2011: 117) mengemukakan bahwa ada lima sifat yang menjadi ciri kemampuan berfikir kreatif, yakni :

1. *Fluency* (kelancaran), yaitu kemampuan untuk menghasilkan banyak gagasan.
2. *Flexibility* (keluwesan), yaitu kemampuan untuk mengemukakan bermacam-macam pemecahan atau pendekatan terhadap masalah.
3. *Originality* (keaslian), yaitu kemampuan untuk memecahkan gagasan dengan cara-cara yang asli, tidak klise.
4. *Elaboration* (keterperincian), yaitu kemampuan untuk menguraikan sesuatu dengan terperinci, secara jelas dan panjang lebar.
5. *Redefinition* (perumusan kembali), yaitu kemampuan untuk meninjau suatu persoalan berdasarkan perspektifyang berbeda dengan apa yang telah diketahui oleh banyak orang.

Karekteristik kepribadian menjadi kriteria untuk mengidentifikasikan orang-orang kreatif. Guilford (Supriadi, 1994: 13) “kepribadian meliputi dimensi kognitif (misalnya, bakat) dan dimensi nonkognitif (misalnya minat, sikap, dan kualitas temperamental)”. Menurut teori ini, orang-orang kreatif memiliki ciri kepribadian yang secara signifikan berbeda dengan orang yang kurang kreatif. Dalam kaitannya dengan unsure attitude dan aptitude.

Kreativitas meliputi, baik-baik ciri-ciri aptitude seperti kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), dan keaslian (*originality*) dalam pemikiran ini pun ciri-ciri nonaptitude seperti rasa ingin tahu, senang mengajukan pertanyaan dan juga selalu ingin mencari pengalama-pengalaman baru. berdasarkan uraian diatas ciri-ciri kreativitas dapat dikelompokkan menjadi 2 yaitu ciri-ciri berhubungan dengan kemampuan berpikir atau berpikir kratif (berpikir divergen) dimana yang dimaksud adalah kemampuan menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah yang penekannanya pada kuantitas, ketepatgunaan, dan keragaman jawaban.

Menurut Williams (Munandar, 1999) menguraikan kedua Ciri-ciri kretaivitas yaitu kemampuan berpikir kreatif aptitude dan ciri-ciri afektif nonaptitude dengan memberikan perumusan atau konsepnya sebagai berikut :

1. Ciri-Ciri Kemampuan Berfikir Kreatif (Aptitude) :
2. keterampilan berpikir lancar (*fluency*)
3. Keterampilan berpikir luwes (*flexibility*)
4. Keterampilan berpikir orisinil (*originality*)
5. Ketermapilan memerinci (mengelaborasi)
6. Keterampilan menilai (mengevaluasi)
7. Ciri-ciri kemampuan berfikir afektif (nonaptitude), meliputi :
8. Rasa ingin tahu
9. Bersifat imainatif.
10. Merasa tertantang oleh kejemukan.
11. Sifat mengambil resiko.
12. Sifat menghargai.
13. **Faktor Pendukung Yang Mempengaruhi Kreativitas**

Menurut Conny Semiawan (Hawadi, 2001) meninjau faktor bahwa pendorong kreativitas dari segi lingkungan sekolah. Ia mengemukakan bahwa kebebasan dan keamanan psikologis merupakan kondisi penting bagi pengaruh perkembangan kreativitas anak. Menurut Rogers (Utami Munandar, 1999) Faktor-faktor lain yang dapat mempengaruhi kreativitas adalah:

1. Faktor internal individu

Faktor internal, yaitu faktor yang berasal dari dalam individu yang dapat mempengaruhi kreativitas, di antaranya:

1. Keterbukaan terhadap pengalaman dan rangsangan dari luar atau dalam individu. Keterbukaan terhadap pengalaman adalah kemampuan individu menerima segala sumber informasi dari pengalaman hidupnya sendiri dengan menerima apa adanya. Dengan demikian individu kreatif adalah individu yang mampu menerima perbedaan.
2. Evaluasi internal, yaitu kemampuan individu dalam menilai produk yang dihasilkan. Dan dapat menerima kritik dari orang lain. kemampuan untuk bermain dan mengadakan eksplorasi terhadap unsur-unsur, bentuk-bentuk, konsep atau membentuk kombinasi baru dari hal-hal yang sudah ada sebelumnya.
3. Faktor Eksternal (Lingkungan)

Faktor eksternal (lingkungan) yang dapat mempengaruhi kreativitas individu adalah lingkungan kebudayaan. Kebudayaan dapat memberikan kreativitas pada sesorang jika memberikan kesempatan pada seseorang untuk meengembangkannya. Menurut Hurlock (1978 :11) mengatakan kondisi yang dapat meningkatkan kreativitas anak adalah :

1. Waktu, anak kreatif membutuhkan waktu untuk menuangkan ide atau gagasannya dari konsep-konsep dan mencobanya dalam bentuk baru dan original.
2. Kesempatan menyendiri, anak membutuhkan waktu dan kesempatan menyendiri untuk mengembangkan kemampuan bereksplorasi dalam meningkatkan imajinasi dan kreativitasnya.
3. Dorongan, anak memerlukan dorongan atau motivasi untuk terus melakukan sesuatu ada dalam pikirannya untuk bisa melakukan hal yang kreatif dan bebas dari ejekan atau memberikan kata yang bisa merusak motivasi anak.
4. Sarana, sarana bermain juga disediakan untuk merangsang dorongan eksperimental dan eksplorasi yang merupakan untuk penting dalam perkembangan kreativitas anak.

Menurut Yeni Rachmawati Dan Euis Kurniati (2005) kreativitas anak dapat berkembang dengan baik bila didukung oleh beberapa faktor seperti berikut:

1. Memberikan rangsangan mental yang baik, rangsangan diberikan pada aspek kognitif maupun kepribadiannya serta suasana psikologis anak.
2. Menciptakan lingkungan kondusif, lingkungan kondusif perlu diciptakan agar memudahkan anak untuk mengakses apapun yang dilihatnya, dipegang, didengar, dan dimainkan untuk mengembangkan kreativitasnya.
3. Peran serta guru dalam mengembangkan kreativitas, guru yang kreatif akan memberikan stimulasi yang tepat pada anak agar anak didiknya menjadi kreatif.
4. Peran serta orangtua, orangtua yang dimaksud disini adalah orangtua yang memberikan kebebasan anak untuk melakukan aktivitas yang dapat mengembangkan kreativitas.

Faktor pendukung pengembangan kreativitas dalam penelitian ini adalah pemberian rangsangan, menciptakan lingkungan yang kondusif, serta peran guru dalam mengembangkan kreativitas anak. Pemberian rangsangan dan peran serta guru dalam mengembangankan kreativitas dapat diwujudkan melalui reward yang diberikan guru sehingga membuat anak-anak menjadi semangat. Sedangkan lingkungan yang kondusif dapat wujudkan melalui keadaan lingkungan disekitar anak yang membuat anak merasa nyaman.

1. **Karakteristik anak kreatif**

Torrance (Suratno, 2005) menyebutkan karakteristik tindakan kreatif anak pra sekolah adalah:

1. Anak yang kreatif belajar dengan cara-cara yang eksploratif dalam proses pembelajaran seharusnya memberikan kesempatan pada anak untuk bereksperimen dan bereskplorasi sehingga anak memperoleh pengalam yang berkesan dan menjadikan apa yang dipelajari anak mudah diingat.
2. Anak kreatif memiliki rentang perhatian terhadap hal yang membutuhkan usaha kreatif anak kreatif memiliki rentang perhatian 15 menit lebih lama bahkan lebih dalam hal mengeksplorasi, bereksperimen, manipulasi dan memainkan alat permainnya. Hal ini menunjukkan anak yang kreatif tidak mudah bosan seperti anak yang tidak kreatif.
3. Anak kreatif memiliki kemampuan mengorganisasikan yang menakjubkan anak kreatif adalah anak yang pemikirannya berdaya. Dengan demikian anak yang kreatif memiliki pemikiran yang lebih daripada anak yang lain. Bentuk kelebihan anak kreatif ditunjukkan dengan peran mereka dalam kelompok bermain. Anak kreatif muncul sebagai pemimpin bagi kelompoknya, karena itu anak kreatif mampu mengkoordinasikan teman-temannya secara menakjubkan. Jika anak mampu mengkoordinasikan teman-temannya maka anak akan memiliki kepercayaan diri yang menakjubkan.
4. Anak kreatif dapat kembali pada sesuatu yang sudah dikenalnya dan melihat dari cara yang berbeda anak kreatif merupakan anak yang suka belajar untuk memperoleh pengalaman. Anak tidak lekas bosan untuk mendapatkan pengalaman yang sama berkali-kali. Jika pengalaman pertama diperoleh mereka akan mencoba dengan cara lain sehingga diperoleh pengalam baru. Dengan demikian anak telah mampu menghasilkan sesuatu yang baru dan orisinil sesuai kemampuannya.
5. Anak kreatif belajar banyak melalui fantasi dan memecahkan permasalahan menggunakan pengalamannya. Anak kreatif akan selalu haus dengan pengalama baru. Pengalaman baru akan diperoleh secara berkesan melalui eksperimen yang dilakukan. Anak harus diberikan banyak bekal pengalamannya melalui eksperimennya sendiri kesenian, musik, drama kreatif atau cerita, maupun menggunakan bahasa.
6. Anak kreatif menikmati permainan dengan kata-kata dan tempat sebagai pencerita yang alamiah secara alamiah anak kreatif itu suka bercerita, bahkan kadang bercerita tidak habis-habisnya sehingga sering dicap sebagai anak cerewet. Padahal melalui aktivitasnya itu anak akan mengembangkan lebih lanjut fantasi-fantasinya, khayalan-khayalan yang imajinatif sehingga memperkuat kekreatifan anak.

Menurut Catron Dan Allen (Yuliani Nurani Sujiono Dan Bambang Sujiono, 2010: 40) menjelaskan ada 12 indikator kreatif anak usia dini, antara lain:

1. Anak berkeinginan untuk mengambil risiko berperilaku berbeda dan mencoba hal-hal yang baru dan sulit.
2. Anak memiliki selera humor yang luar biasa dalam situasi keseharian.
3. Anak berpendirian tegas/tetap, terang-terangan, dan berkeinginan untuk berbicara secara terbuka dan bebas.
4. Anak adalah non konformis, yaitu melakukan hal-hal dengan caranya sendiri.
5. Anak mengekspresikan imajinasinya secara verbal, misalnya membuat kata-kata lucu atau cerita fantastis.
6. Anak tertarik pada berbagai hal, memiliki rasa ingin tahu dan senang bertanya.
7. Anak menjadi terarah sendiri dan termotivasi sendiri; anak memiliki imajinasi dan menyukai fantasi.
8. Anak terlibat dalam eksplorasi sistematis dan yang disengaja dalam membuat rencana dari suatu kegiatan.
9. Anak menyukai untuk menggunakan imajinasinya dan bermain terutama dalam bermain pura-pura.
10. Anak menjadi inovatif, penemu, dan memiliki banyak sumber daya.
11. Anak bereksplorasi dan bereksperimen dengan obyek, contoh, memasukkan atau menjadikan sesuatu bagaian dari tujuan.
12. Anak bersifat fleksibel dan anak berbakat dalam mendesain sesuatu.

Karakteristik dalam penelitian ini adalah anak dapat belajar dengan cara yang eksploratif, anak memiliki rentang perhatian yang lama, anak memiliki kemampuan mengorganisasikan, anak melihat dari sudut pandang yang berbeda, anak dapat belajar menggunakan pengalamannya, dan anak dapat menikmati permainan dengan kata-kata.

1. **Aspek kreativitas**

Menurut Utami Munandar (2004) menyajikan bahwa ada empat aspek kreativitas yang dapat diperhatikan, yaitu :

1. Pribadi (*Person*), Kreativitas ialah ungkapan dari keunikan individu dalam berinteraksi dalam lingkungannya yang mencerimkan orisinalitas dari individu untuk menimbulkan ide-ide baru dan produk-produk inovatif.
2. Pendorong (*Press*), Bakat kreatif seseorang akan berkembang bila didukung oleh lingkungannya juga tidak terlepas dari lingkungan intern yang dari dalam dirinya sendiri (motivasi internal) untuk menghasilkan sesuatu. Jika tidak bisa menyeleksi dengan baik makan kreativitas seseorang akan terhambat.
3. Proses (*Process*), Dalam angka mengembangkan kreativitas, anak perlu dikembangkan untuk menyibukkan dirinya secara kreatif. Dimana guru merangsang anak didik dalam kegiatan kreatif dengan membantu mengusahakan sarana dan prasarana yang diperlukan. Guru hendaknya memberikan kebebasan anak untuk mengekspresikan dirinya secara kreatif.
4. Produk (*Product*), Kondisi yang memungkinkan seseorang menciptakan produk kreatif yang bermakna adalah kondisi pribadi dan lingkungan, sejauh mana keduannya mendorong untuk melibatkan dirinya dalam proses kreatif.

Dengan demilikinya bakat dan ciri-ciri kreatif dan dengan dorongan untuk berbuat kreatif maka produk-produk kreatif dengan sendirinya akan timbul. Guru hendaknya menghargai produk kreatif anak dan mengkomunikasikannya kepada orang lain. Sehingga dapat menggugah minat anak untuk mengembangkan daya kreativitasnya.

1. **Kerangka Pikir**

 Penggunaan media *playdough* sangatlah efektif dalam mengembangkan kreativitas anak karena anak didik diberi kebebasan dalam mengeksplorasikan bakat kreativitasnya. Berdasarkan hal tersebut peningkatan kreativitas anak ditandai dengan anak dapat berfikir lancar dalam menghasilkan banyak ide, anak mampu berfikir luwes dalam menghasilkan gagasan atau jawaban yang bervariasi, anak mampu bersikap orisinality dalam melahirkan ungkapan yang baru dan unik, anak mampu mengelaborasi atau dapat dapat mengembangkan suatu gagasan atau situasi menjadi lebih menarik dan mengembangkan hasil karyanya. Dan oleh karena itu, Agar penggunaan media *playdough* dapat memberikan peningkatan perkembangan kreativitas untuk anak maka ada beberapa langkah-langkah yang perlu dilakukan, antara lain : a) Mempersiapkan media *playdough* terlebih dahulu. b) Memberikan petunjuk, pengarahan dan menjelaskan tentang pelaksanaan kegiatan dengan media *playdough*. c) Guru membagikan media *playdough* ke masing-masing anak dan membentuk sebuah bentuk sesuai tema pembelajaran, misalnya temanya binatang laut maka anak akan berfikir dan berkreatif membuat bentuk ikan, udang, cumi, dsb. d) Lalu kemudian guru menentukan untuk anak membuat suatu bentuk tersebut dan melihat kelancaran, keluwesan, keaslian dan cara anak memperinci. d) Setelah melakukan eksperimen atau percobaan maka akan dilakukan evaluasi sesuai dengan analisis yang dipakai kepada hasil karya anak dari kegiatan menggunakan media *playdough* yang sudah dilakukan.

Adapun kerangka pikir yang dapat digambarkan dalam bentuk Skema sesuai uraian diatas adalah sebagai berikut :

Kreativitas masih rendah (*Pretest*)

Indikator :

1. Anak belum memiliki Keterampilan berpikir lancar
2. Anak belum memiliki Keterampilan berpikir luwes
3. Anak belum memiliki Keterampilan rasional/originality
4. Anak belum memiliki Keterampilan mengelaborasi/memperinci

Media Playdough (Pemberi Perlakuan/*treatment*)

Langkah-langkah penggunaan media playdough

1. Mempersiapkan media playdough terlebih dahulu.
2. Memberikan petunjuk, pengarahan dan menjelaskan tentang pelaksanaan kegiatan dengan media playdough.
3. Guru membagikan media playdough ke masing-masing anak dan membentuk sebuah bentuk sesuai tema pembelajaran, misalnya temanya binatang laut maka anak akan berfikir dan berkreatif membuat bentuk ikan, udang, cumi, dsb.
4. Lalu kemudian guru menentukan waktu untuk anak membuat suatu bentuk tersebut dan melihat kelancaran, keluwesan, keaslian dan cara anak memperinci.
5. Setelah melakukan eksperimen atau percobaan maka akan dilakukan evaluasi sesuai dengan analisis yang dipakai kepada hasil anak dari kegiatan menggunakan media playdough yang sudah dilakukan.

Kreativitas meningkat (*Posttest*)

Indikator :

* + - 1. Anak sudah memiliki Keterampilan berpikir lancar
			2. Anak sudah memiliki Keterampilan berpikir luwes
			3. Anak sudah memiliki Keterampilan rasional/keaslian
			4. Anak sudah memiliki Keterampilan mengelaborasikan/memperinci

Gambar 2.1 Skema kerangka pikir

1. **Hipotesis Penilaian**

 Berdasarkan kajian teori dan kerangka pikir diatas, maka hipotesis dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut yaitu ada pengaruh penggunaan media *playdough* terhadap perkembangan kreativitas anak usia dini di Taman Kanak-Kanak DW Kartini Madello Kabupaten Barru.