**BAB II**

**KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR,**

**DAN HIPOTESIS TINDAKAN**

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

Supriadi (2000: 7) mengungkapkan bahwa “kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada”. Sementara menurut Gordon dan Browne (Moeslichatoen, 2004: 19) “kreativitas merupakan kemampuan anak menciptakan gagasan baru yang asli dan imajinatif dan juga kemampuan mengadaptasi gagasan baru dengan gagasan yang sudah dimiliki”.

Sejalan dengan pendapat di atas, Munandar (1999: 50) mengungkapkan bahwa

Kreativitas merupakan kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan (fleksibilitas), dan orisinalitas dalam berpikir, serta kemampuan untuk mengelaborasi (mengembangkan, memperkaya, memperinci) suatu gagasan”.

Sedangkan Rachmawati dan Kurniati (2010: 16) menyatakan bahwa

Kreativitas merupakan suatu proses mental individu yang melahirkan gagasan, proses, metode ataupun produk baru yang efektif yang bersifat imajinatif, estetis, fleksibel, integrasi, suksesi, diskontinuitas, dan deferensiasi yang berdayaguna dalam berbagai bidang untuk pemecahan masalah.

Berdasarkan pernyataan-pernyataan mengenai definisi kreativitas, maka dapat dikatakan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan sesuatu yang baru baik yang berupa karya nyata ataupun gagasan yang memiliki manfaat dalam pemecahan suatu masalah, bervariasi/bernilai seni, orisinal dan inovatif.

1. Perkembangan kreativitas

Hurlock (1997: 7) menyatakan bahwa “hasil kreatif biasanya mencapai puncaknya pada usia tiga puluh dan empat puluhan, setelah itu tetap mendatar atau secara bertahap menurun”. Lebih lanjut Lehman (Hurlock, 1997: 7) menjelaskan bahwa “puncak awal dalam kreativitas disebabkan oleh faktor lingkungan seperti kesehatan yang buruk, lingkungan keluarga, tekanan keuangan dan kekurangan waktu luang”.

Arasteh (Hurlock, 1997: 8) menambahkan bahwa “perkembangan kreativitas dapat terhambat pada beberapa ‘periode kritis’ selama masa kanak-kanak dan remaja”. Periode kritis dalam perkembangan kreativitas dijelaskan sebagai berikut:

* 1. Usia 5-6 tahun

Sebelum anak siap memasuki sekolah, mereka belajar untuk menerima perintah dan menyesuaikan diri dengan peraturan di lingkungan rumah dan sekolah. Semakin keras kekuasaan orang dewasa, semakin beku kreativitas anak tersebut.

* 1. Usia 8-10 tahun

Pada usia ini keinginan anak untuk diterima sebagai anggota gang mencapai puncaknya. Sebagian besar anak telah menyadari bahwa untuk dapat diterima mereka harus dapat menyesuaikan diri dengan aturan gang tersebut, dan jika ada penyimpangan dalam aturan tersebut maka akan membahayakan proses penerimaan.

* 1. Usia 13-15 tahun

Pada usia ini anak berupaya untuk memperoleh persetujuan teman sebaya, terutama dari anggota jenis kelamin yang berlawanan, mengendalikan pola perilaku anak remaja.

* 1. Usia 17-19 tahun

Pada usia ini, upaya untuk memperoleh persetujuan dan penerimaan serta latihan untuk pekerjaan yang dipilih, mungkin akan mengekang kreativitas. Apabila pekerjaan menuntut konformitas dengan pola standar dan peraturan yang harus diikuti, hal itu akan membekukan kreativitas.

1. Fase proses kreativitas

Hawkins (2003) memberi gambaran fase proses kreativitas sebagai berikut:

* 1. Merasakan

1. Belajar melihat, menyerap, dan merasakan secara mendalam.
2. Menjadi sadar akan sensasi dalam diri yang berkaitan dengan kesan penginderaan.
   1. Menghayati

Menghayatai perasaan yang berkaitan dengan temuan-temuan dalam kehidupan, menjadi sadar akan sensasi-sensasi dalam tubuh.

* 1. Mengkhayalkan

1. Dapat akses masuk ke kapasitas untuk mengingat kembali khayalan-khayalan dan menciptakan khayalan baru.
2. Bebaskan proses berpikir kita sehingga khayalan-khayalan bisa muncul, berkembang, dan dengan senatiasa berganti-ganti dengan cepat (seperti keleidoskop).
3. Gunakan khayalan dan daya imajinasi sebagai alat penemuan
   1. Mengejawantahkan
   2. Temukan kualitas-kualitas estetis yang secara integral berkaitan dengan bayangan-bayangan dan curah pikiran yang berkembang.
   3. Biarkan curah pikiran yang timbul dari rasa pemahaman dan khayalan-khayalan untuk diejawantahkan menjadi ide-ide gerak yang melampaui pengalaman awal.
   4. Memberi Bentuk
4. Biarkan ide gerak terbentuk secar alamiah.
5. Gabungkan unsur-unsur estetis sedemikian rupa sehingga bentuk akhir dari tarian melahirkan ilusi yang diinginkandan secara metafora menampilkan angan-angan dalam batin.
6. Ciri-ciri kreativitas

Kreativitas dikategorikan sebagai salah satu kemampuan menciptakan produk baru dan hasil ciptaannya itu tidak perlu seluruhnya baru, tetapi terdapat unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya. Munandar (1999: 15) mengemukakan empat ciri kreativitas yaitu “intuisi, berpikir, perasaan, dan pengalaman”. Berikut penjelasannya:

1. Intuisi (keinginan) artinya kondisi kesadaran yang pindah dari ketidaksadaran. Kriteria yang dimaksud dalam hal ini adalah anak mau bergerak sesuai dengan apa yang dia lihat dan temukan dari stimulus alam sekitar (pesawahan).
2. Berpikir artinya kondisi berpikir, rasional terukur. Kriteria yang dimaksud dalam hal ini adalah anak mampu berpikir dan berimajinasi dalam menemukan dan menuangkan gerak sesuai hasil analisis stimulus alam sekitar.
3. Perasaan artinya kondisi perasaan, dampak emosional yang menurut kesadaran diri atau aktualisasi diri. Kriteria yang dimaksud dalam hal ini adalah kondisi keadaan anak pada saat pembelajaran harus dengan keadaan sadar, hati anak dalam keadaan tenang tanpa ada paksaan dari siapapun.
4. Pengalaman artinya kondisi mencipta, produk baru yang diperoleh dari orang lain seperti tuntutan berupa *skill* yang tinggi dalam penginderaan. Kriteria yang dimaksud dalam hal ini adalah pengalaman anak melihat aktivitas petani sebagai stimulus dalam penemuan ragam gerak.

Adapun ciri-ciri kreatif yang dikemukakan oleh Supriadi (2000) dibedakan menjadi dua bagian yaitu ciri kognitif dan ciri non kognitif. Ciri kognitif berhubungan dengan proses berpikir kreatif yaitu orsinilitas, fleksibilitas (berpikir luwes), kelancaran dan elaborasi (memperinci). Ciri non kognitif berkaitan dengan sikap dan perasaan. Ciri yang nampak dalam menentukan afektif (non kognitif) seseorang menurut Munandar (1999: 32) yaitu:

Memiliki rasa ingin tahu, tertarik terhadap tugas-tugas sulit yang dirasakan sebagai tantangan, berani mengambil resiko untuk membuat kesalahan, tidak mudah putus asa, menghargai keindahan, mempunyai rasa humor, ingin mencari pengalaman-pengalaman baru, dapat menghargai diri sendiri maupun orang lain.

Munandar (1999: 51) mengemukakan ciri-ciri kreativitas yaitu “*aptitud*e (berpikir kreatif) dan afektif (menyangkut sikap dan perasaan seseorang)”. Ciri-ciri *aptitude,* yaitu: kelancaran, fleksibilitas, orisinalitas, elaborasi atau perincian, sedangkan ciri-ciri afektif, diantaranya: rasa ingin tahu, tertarik terhadap tugas-tugas majemuk yang dirasakan sebagai tantangan, berani mengambil risiko, berani untuk dikritik oleh orang lain, tidak mudah putus asa, menghargai keindahan, mempunyai rasa humor, ingin mencari pengalaman-pengalaman baru, dapat menghargai diri sendiri maupun orang lain. Dengan demikian ciri-ciri kreativitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah membuat suatu bentuk sesuai bagian-bagian benda yang ditiru.

1. Faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas

Faktor yang mempengaruhi kreativitas dapat ditinjau dari dua bagian yakni faktor pendukung dan faktor penghambat sebagai berikut:

1. Faktor pendukung kreativitas

Amabile (Munandar, 1999: 92) mengungkapkan beberapa faktor yang dapat meningkatkan kreativitas, yaitu “kebebasan, respek, kedekatan emosional yang sedang, prestasi bukan angka, orang tua aktif dan mandiri serta menghargai kreativitas”.

* + - 1. Kebebasan

Orang tua yang percaya untuk memberikan kebebasan kepada anak cenderung mempunyai anak yang kreatif. Mereka tidak otoriter, tidak selalu mengawasi anak, dan mereka tidak membatasi kegiatan anak.

* + - 1. Respek

Anak yang kreatif biasanya mempunyai orang tua yang menghormati mereka sebagai individu, percaya akan kemampuan mereka, dan menghargai keunikan anak. Anak secara alamiah akan mengembangkan kepercayaan diri untuk berani melakukan sesuatu yang orisinal.

* + - 1. Kedekatan emosional yang sedang

Kreativitas anak dapat dihambat dengan suasana emosional yang mencerminkan permusuhan, penolakan/rasa terpisah dan keterikatan emosional yang berlebihan misalnya kurang memberikan kebebasan kepada anak untuk tidak tergantung kepada orang lain dalam menentukan pendapat/minat. Anak perlu merasa bahwa ia diterima dan disayangi tetapi seyogianya tidak menjadi terlalu tergantung kepada orang tua.

* + - 1. Prestasi, bukan angka

Orang tua anak kreatif menghargai prestasi anak, mereka mendorong anak untuk berusaha untuk menghasilkan karya-karya yang baik. Mereka tidak terlalu menekankan pada angka tau nilai tinggi, bagi mereka mencapai angka tertinggi kurang penting dibandingkan mempunyai imajinasi dan kejujuran.

* + - 1. Orang tua aktif dan mandiri

Silap orang tua terhadap diri sendiri sangat penting, karena orang tua menjadi model utama bagi anak. Orang tua yang kreatif mempunyai banyak minat, baik di dalam atau di luar rumah dan mereka yakin tentang diri sendiri sehingga tidak mudah terpengaruh oleh orang lain.

* + - 1. Menghargai kreativitas

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

1. Faktor penghambat kreativitas

Rachmawati dan Kurniati (2010: 8) mengungkapkan beberapa faktor yang dapat menghambat kreativitas, yaitu “hambatan diri sendiri, pola asuh, sistem pendidikan, serta latar belakang sejarah dan budaya”

* + - 1. Hambatan diri sendiri

Faktor diri sendiri dapat menjadi penyebab utama terhambatnya kreativitas. Faktor-faktor tersebut diantaranya: psikologis, biologis, fisiologis, dan sosiologis.

* + - 1. Pola asuh

Pola asuh orang tua merupakan salah satu faktor penting yang dapat mengembangkan atau pun menghambat tumbuhnya kreativitas. Seorang anak yang dibiasakan dengan suasana keluarga yang terbuka, saling menghargai maka anak akan tumbuh menjadi individu yang percaya diri, penuh inisiatif dan lain-lain. Tetapi jika seorang anak yang dibesarkan dengan pola asuh yang mengutamakan kedisiplinan yang tidak dibarengi toleransi, memaksakan kehendak, yang tidak memberikan peluang bagi anak untuk berinisiatif maka yang muncul adalah generasi yang tidak memiliki visi masa depan, tidak punya keinginan untuk berkembang dan lain sebagainya.

* + - 1. Sistem pendidikan

Berkenaan dengan sistem pendidikan di Indonesia, salah satu kemungkinan penyebab rendahnya kreativitas anak Indonesia adalah lingkungan yang kurang mendukung anak-anak Indonesia untuk mengekspresikan kreativitasnya, khususnya lingkungan keluarga dan sekolah. Saat ini orientasi sistem pendidikan Indonesia lebih mengarah pada pendidikan “akademik dan industri tenaga kerja”. Artinya sistem persekolahan di Indonesia lebih mengarah pada upaya membentuk manusia untuk menjadi ‘pintar di sekolah saja’ dan menjadi ‘pekerja’ bukan menjadi “manusia Indonesia yang seutuhnya”.

* + - 1. Latar belakang sejarah dan budaya

Hal yang tidak kalah pentingnya dalam perkembangan kreativitas di Indonesia adalah “luka lama” akibat masa penjajahan. Kebiasaan hidup sehari-hari dibawah tekanan, ketakutan, intruksi dan perintah telah membuat bangsa Indonesia kehilangan “nyali” untuk hidup mandiri. Tidak diberikannya kebebasan berperilaku dan berpikir telah membelenggu pengembangan kreativitas masyarakat Indonesia.

1. Indikator kreativitas anak

Bermain dengan alat permainan memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk mengekspresikan dorongan-dorongan kreatifnya sebagai kesempatan merasakan obyek-obyek dan tantangan untuk menemukan sesuatu dengan cara-cara baru, memberikan kesempatan untuk menemukan penggunaan suatu hal secara berbeda, selain itu juga menemukan hubungan yang baru antara sesuatu dengan sesuatu yang lain serta mengartikannya dalam banyak alternatif cara (Mulyadi, 2004).

Kreativitas merupakan salah satu potensi yang dimiliki anak yang perlu dikembangkan sejak usia dini. Setiap anak memiliki bakat kreatif, dan ditinjau dari segi pendidikan bakat kreatif dapat dikembangkan dan perlu dipupuk sejak dari usia dini. Bila bakat kreatif anak tidak dipupuk maka bakat tersebut tidak akan berkembang secara optimal, bahkan menjadi bakat yang terpendam yang tidak dapat diwujudkan.

Adapun indikator kreativitas anak melalui bermain alat permainan *playdough* mengacu pada pendapat Munandar (1999), yaitu membuat suatu bentuk sesuai bagian-bagian benda yang ditiru.

1. **Konsep Bermain**
   1. Pengertian bermain

Menurut Sudono (2000: 1) bermain adalah “suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa menggunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberikan kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak”. Sedangkan menurut Soetjiningsih (1995), bermain merupakan seluruh aktivitas anak termasuk bekerja kesenangannya dan merupakan metode bagaimana mereka mengenal dunia. Dengan bermain, kreativitas anak akan tumbuh dan berkembang. Bermain tidak sekedar mengisi waktu tetapi merupakan kebutuhan anak seperti halnya makanan dan cinta kasih.

Rachmawati dan Kurniati (2010: 21) mengemukakan bahwa

Bermain adalah metode efektif untuk mengembangkan kreativitas anak. Strategi  dan pendekatan apa pun yang digunakan untuk mengembangkan kreativitas dapat dilakukan dalam bentuk permainan. Sebab pada hakekatnya bermain bagi anak adalah belajar dan bekerja, dan kreatifitas lebih banyak berkaitan dengan bermain daripada bekerja.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan suatu aktivitas yang dilakukan dengan atau tanpa alat untuk memberikan kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak. Bermain bukan hanya sebagai kegiatan mengisi waktu tapi merupakan suatu kebutuhan bagi anak.

* 1. Manfaat bermain

Bermain sangat bermanfaat bagi anak. Zaviera (2008) mengemukakan beberapa manfaat yang bisa diperoleh seorang anak melalui bermain, antara lain:

* + 1. Aspek fisik, dengan mendapat kesempatan untuk melakukan kegiatan yang banyak melibatkan gerakan-gerakan tubuh, akan membuat tubuh anak menjadi sehat.
    2. Aspek perkembangan motorik kasar dan halus, hal ini untuk meningkatkan keterampilan anak.
    3. Aspek sosial, anak belajar berpisah dengan ibu dan pengasuh. Anak belajar menjalin hubungan dengan teman sebaya, belajar berbagi hak, mempertahankan hubungan, perkembangan bahasa, dan bermain peran sosial.
    4. Aspek bahasa, anak akan memperoleh kesempatan yang luas untuk berani bicara. Hal ini penting bagi kemampuan anak dalam berkomunikasi dan memperluas pergaulannya.
    5. Aspek emosi dan kepribadian. Melalui bermain, anak dapat melepaskan ketegangan yang dialaminya. Dengan bermain berkelompok, anak akan mempunyai penilaian terhadap dirinya tentang kelebihan yang dimiliki sehingga dapat membantu perbentukan konsep diri yang positif, mempunyai rasa percaya diri dan harga diri.
    6. Aspek kognisi. Pengetahuan yang didapat akan bertambah luas dan daya nalar juga bertambah luas, dengan mempunyai kreativitas, kemampuan berbahasa, dan peningkatan daya ingat anak.
    7. Aspek ketajaman panca indra. Dengan bermain, anak dapat lebih peka pada hal-hal yang berlangsung dilingkungan sekitarnya.
    8. Aspek perkembangan kreativitas. kegiatan ini menyangkut kemampuan melihat sebanyak mungkin alternatif jawaban. Kemampuan divergen ini yang mendasari kemampuan kreativitas seseorang.
    9. Terapi. Melalui kegiatan bermain anak dapat mengubah emosi negatif menjadi positif dan lebih menyenangkan.
  1. Tujuan bermain

Menurut Lisa (2008) bermain bertujuan untuk melatih otot anak serta mengembangkan kemampuannya. Bermain juga akan membantu anak bersosialisasi. Anak dapat bermain bersama teman-temannya dan memupuk rasa solidaritas dan kerjasama.

Di samping itu, Soetjiningsih (1995) juga mengemukakan hal-hal yang perlu diperhatikan dalam aktivitas bermain, yaitu:

1. Ekstra energi

Untuk bermain diperlukan ekstra energi. Bermain memerlukan energi yang cukup, sehingga anak memerlukan nutrisi yang memadai. Anak yang sehat memerlukan aktivitas bermain yang bervariasi, baik bermain aktif maupun bermain pasif, untuk menghindari rasa bosan atau jenih.

1. Waktu

Anak harus mempunyai cukup waktu untuk bermain sehingga stimulus yang diberikan dapat optimal. Selain itu, anak akan mempunyai kesempatan yang cukup untuk mengenal alat-alat permainannya.

1. Alat permainan

Untuk bermain diperlukan alat permainan yang sesuai dengan umur dan perkembangan anak. Orang tua hendaknya memperhatikan hal ini, sehingga alat permainan yang diberikan dapat berfungsi dengan benar. Yang perlu diperhatikan adalah bahwa alat permainan tersebut harus aman dan mempunyai unsur edukatif bagi anak.

1. Ruangan untuk bermain

Ruangan tidak usah terlalu lebar dan tidak perlu ruangan khusus untuk bermain. Anak bisa bermain di ruang tamu, halaman, bahkan di ruang tidurnya.

1. Pengetahuan cara bermain

Anak belajar bermain melalui mencoba-coba sendiri, meniru teman-temannya atau diberitahu caranya oleh orang tuanya . cara yang terakhir adalah yang terbaik, karena anak tidak terbatas pengetahuannya dalam menggunakan alat permainannya dan anak-anak akan mendapat keuntungan lebih banyak.

1. Teman bermain

Anak harus merasa yakin bahwa ia mempunyai teman bermain kalau ia memerlukan, apakah itu saudaranya, orang tuannya atau temannya. Karena kalau anak bermain sendiri, maka akan kehilangan kesempatan belajar dari teman-temannya. Sebaliknya kalau terlalu banyak bermain dengan anak lain, maka dapat mengakibatkan anak tidak mempunyai kesempatan yang cukup untuk menghibur diri sendiri dan menemukan kebutuhannya sendiri.

1. ***Playdough***
2. Pengertian *playdough*

Einon (Novitasari, 2009: 15) mengemukakan bahwa

*Playdough* adalah suatu bahan yang lembut, dapat membuat anak-anak terdiam cukup lama ketika mengerjakannya, warnanya pun bermacam-macam (seperti warna pelangi) tetapi bahannya mudah rapuh dan kotorannya dapat menempel pada karpet.

Tedjasaputra (2001) menjelaskan bahwa *playdough* merupakan alat permainan yang dibuat dari adonan dengan berbagai warna yang bisa dibentu sesuai kreasi anak. Mainan ini termasuk mainan eduaksi yang membentuk gerak motorik anak agar berkembang dengan baik, menciptakan daya imajinasi dan kreativitas.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa *playdough* merupakan alat permainan yang terbuat dari bahan yang lembut, mudah rapuh dan kotorannya dapat menempel pada karpet, multiguna, murah dan mudah mendapatkannya, aman dan tidak membahayakan, awet dan tahan lama serta dapat digunakan individu atau klasikal.

1. Manfaat *playdough*

Einon (Novitasari, 2009: 22) menyatakan beberapa manfaat jika anak bermain *playdough*, yaitu:

* 1. Anak dapat dengan mudah bermain sendiri dan membuat hasil yang memuaskan.
  2. Meningkatkan rasa percaya diri.
  3. Anak dapat membuat berbagai hal bersama dengan teman, orang tua maupun gurunya.
  4. *Playdough* menyediakan banyak cara untuk suatu aktivitas.
  5. Anak dapat duduk diam dan memfokuskan pada pemanfaatan *playdough* merupakan latihan yang bagus untuk konsentrasi yang diperlukan untuk aktivitas yang lebih menantang ketika anak sudah besar.

Sejalan dengan pendapat tersebut, Lisa (2008) mengemukakan bahwa bermain *playdough* dapat memberi manfaat, antara lain:

1. Membantu untuk memperkuat jari, tangan dan pergelangan tangan.
2. Membantu untuk mengembangkan imajinasi anak.
3. Membantu anak mengembangkan harga diri-tidak ada benar atau salah dan anak memiliki kesempatan untuk mendapatkan penguasaan atas lingkungan mereka.
4. Membantu anak untuk melepaskan perasaan tegang atau marah.
5. Peran *playdough* terhadap aspek perkembangan anak

*Playdough* termasuk ke dalam alat permainan edukatif untuk anak usia dini karena memenuhi ciri-ciri sebagaimana yang dikemukakan Eliyawati (2005: 63) sebagai berikut:

* 1. Ditujukan untuk anak usia dini
  2. Berfungsi untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak usia dini.
  3. Dapat digunakan dengan berbagai cara, bentuk, dan untuk bermacam tujuan aspek pengembangan atau bermanfaat multiguna.
  4. Aman atau tidak berbahaya bagi anak.
  5. Dirancang untuk mendorong aktifitas dan kreativitas.
  6. Bersifat konstruktif atau ada sesuatu yang dihasilkan.
  7. Mengandung nilai pendidikan.

Sebagai alat permainan, playdough digunakan untuk membentuk berbagai bentuk benda dalam melatih kreativitas anak. Sudono (2000: 7) mengemukakan bahwa

Alat permainan adalah semua alat bermain yang digunakan oleh anak untuk memenuhi naluri bermainnya dan memiliki berbagai macam sifat seperti, bongkar pasang, mengelompokkan, memadukan, mencari padanannya, merangkai, membentuk, mengetok, menyempurnakan suatu desain, atau menyusun sesuai bentuk utuhnya.

Lisa (2008) mengungkapkan bahwa media *playdough* memiliki peran terhadap aspek-aspek perkembangan anak, yaitu:

1. Perkembangan Motorik

Penggunaan *playdough* dapat membantu anak melatih keterampilan fisik dengan tangan, ketika mereka memanipulasi *playdough* dengan jari-jari mereka. Anak dapat berlatih keterampilan seperti mencubit, meremas atau menyodok saat mereka bermain dengan *playdough.*

1. Perkembangan Kognitif

Dengan menggunakan *playdough* dapat membantu anak dalam melatih imajinasi dan kemampuan kognitif lainnya seperti imitasi, simbolisme dan pemecahan masalah. Hal ini membantu anak belajar lebih banyak tentang lingkungan saat ia membuat dan meniru benda sehari-hari dengan *playdough.*

1. Perkembangan Emosi

Dengan menggunakan *playdough* dapat membantu anak untuk tenang disaat frustasi atau marah. Memegang dan meremas adonan bermain dapat menghasilkan efek menenangkan pada si anak dan berguna untuk mengajarkan keterampilan manajemen kemarahan. Selain itu, anak-anak mungkin merasa lebih nyaman untuk mengekspresikan diri.

1. Perkembangan Sosial

Dengan menggunakan *playdough* dapat membantu anak mengembangkan keterampilan sosial saat ia bermain bersama dengan anak-anak lain. Selain itu, bermain *playdough* memberikan kesempatan bagi anak untuk latihan bekerja sama dan berbagi.

1. Langkah-langkah bermain *playdough*

*Playdough* merupakan salah satu alat permainan edukatif dalam pembelajaran. Bahan alat permainan *playdough* murah dan mudah dijumpai di toko-toko dan juga tidak membahayakan bagi kesehatan anak. Dalam pelaksanaan pembelajaran, guru merancang dan mengintruksikan pola-pola apa yang harus dibuat oleh anak, sesuai dengan tema yang dipelajari. Dengan bermain alat permainan playdough, anak memiliki kesempatan untuk membuat suatu bentuk sesuai dengan imajinasi imajinasinya. Dari sini, anak akan berpikir kreatif sehingga mendorong meningkatnya kreativitas anak. Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh Rachmawati dan Kurniati (2010: 79) bahwa “dengan bermain *playdough* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif serta melatih originalitas dalam berkarya”. Saat bermain *playdough*, anak akan menggunakan imajinasinya untuk membentuk suatu bangunan atau benda sesuai dengan khayalannya.

Rachmawati dan Kurniati (2010: 90) mengemukakan kangkah-langkah bermain dengan menggunakan *playdough* sebagai berikut:

1. Guru membagi anak dalam beberapa kelompok kecil. Dengan kelompok kecil ini dapat memudahkan guru dalam mengawasi kegiatan anak.
2. Memperkenalkan *playdough* dalam pembelajaran.
3. Guru membagikan *playdough* secara proporsional untuk setiap anak.
4. Setiap anak diperkenankan membentuk benda-benda yang diinginkannya dengan menggunakan *playdough*, misalnya bunga, binatang, dan lain-lain.
5. Setelah anak selesai membuat benda tersebut, anak diminta untuk menceritakan hasil karyanya kepada teman-temannya.
6. **Kerangka Pikir**

Pemikiran peneliti berangkat dari hasil observasi awal yang dilakukan di TK Aisyiyah II Perumnas Kota Makassar. Dari observasi tersebut diketahui bahwa kreativitas anak masih kurang yang ditandai rendahnya kemampuan anak dalam membuat suatu hasil karya. Hal ini dikarenakan anak jarang diajak membuat suatu karya melalui suatu kegiatan bermain yang disenangi anak. Untuk itu peneliti berinisiatif mencari solusi untuk menyelesaikan permasalahan tersebut.

Peneliti menerapkan kegiatan bermain *playdough* untuk meningkatkan kreativitas anak. Melaui kegiatan bermain ini, anak diajak mengembangkan imajinasinya dengan membuat suatu bentuk dengan menggunakan playdough. Anak akan belajar membuat berbagai bentuk sesuai dengan bagian-bagian yang ditiru sehingga kreativitas anak meningkat.

Secara skematis, alur pemikiran dalam penelitian ini digambarkan sebagai berikut:

kreativitas anak masih kurang yang ditandai rendahnya kemampuan anak dalam membuat suatu hasil karya

Bermain alat permainan *playdough*:

1. Guru membagi anak dalam beberapa kelompok kecil.
2. Memperkenalkan *playdough* dalam pembelajaran.
3. Guru membagikan *playdough* secara proporsional untuk setiap anak.
4. Setiap anak diperkenankan membentuk benda-benda yang diinginkannya dengan menggunakan *playdough*.
5. Setelah anak selesai membuat benda tersebut, anak diminta untuk menceritakan hasil karyanya kepada teman-temannya.

Kreativitas anak meningkat

Indikator Kreativitas Anak:

1. Anak mampu membuat hasil karya dengan lancar.
2. Anak mampu membuat suatu bentuk sesuai bagian-bagian benda yang ditiru.

Bagan 2.1 Kerangka Pikir

1. **Hipotesis Tindakan**

Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah jika bermain *playdough* dilaksanakan dalam pembelajaran, maka kreativitas anak di TK Aisyiyah II Perumnas Kota Makassar dapat meningkat.