

## **II. KAJIAN PUSTAKA**

### **A. Anak Usia Dini**

#### **1. Pengertian Anak Usia Dini**

Dunia anak berbeda dengan dunia orang dewasa, anak-anak memiliki pribadi yang unik. Kadang kita merasa tingkah mereka lucu, memgemaskan, bahkan menjengkelkan, tetapi itulah dunia mereka. Menurut Nurani Yulianai (2007:4), “Anak adalah manusia kecil yang memiliki potensi yang masih harus dikembangkan.” Anak memiliki karakteristik tertentu yang khas dan tidak sama dengan orang dewasa. Anak selalu aktif, dinamis, antusias dan ingin tahu terhadap apa yang dilihat dan didengarnya, seolah-olah tak pernah berhenti belajar. Anak bersifat egosentris, memiliki rasa ingin tahu secara alamiah, merupakan makhluk sosial, unik, kaya dengan fantasi, memiliki daya perhatian yang pendek, dan merupakan masa yang paling potensial untuk belajar.

Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang mengalami suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan dari berbagai aspek sedang dialami anak. Pendidikan anak usia dini adalah pemberian upaya untuk menstimulasi, membimbing, dan pemberian kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan

keterampilan anak. Dengan demikian anak usia dini harus di stimulus sejak dini karena pada masa ini anak sedang mengalami proses perkembangan agar menentukan karakter anak selanjutnya.

## **2. Prinsip Pembelajaran Anak Usia Dini**

Proses pendidikan dan pembelajaran pada anak usia dini hendaknya dilakukan dengan tujuan memberikan konsep-konsep dasar yang memiliki kebermaknaan bagi anak melalui pengalaman nyata yang dapat memungkinkan mereka untuk menunjukkan aktivitas dan rasa ingin tahu secara optimal dan menempatkan posisi pendidik sebagai pendamping, pembimbing, serta fasilitator bagi anak. Menurut Nurani Yuliani (2007:55-67), terdapat sejumlah prinsip pembelajaran pada pendidikan anak usia dini diantaranya sebagai berikut:

1. Anak sebagai pembelajar aktif  
Pendidikan hendaknya mengarahkan anak untuk menjadi pembelajar yang aktif. Pendidikan yang dirancang secara kreatif akan menghasilkan pembelajar yang aktif.
2. Anak belajar melalui sensori dan panca indera  
Anak memperoleh pengetahuan melalui sensorinya. Oleh karena itu, pembelajaran pada anak hendaknya mengarahkan anak pada berbagai kemampuan. Teori multiple intelligences mengisyaratkan bahwa pada dasarnya kecerdasan merupakan potensi biopsikologi, artinya semua anggota jenis makhluk yang bersangkutan mempunyai potensi untuk menggunakan sekumpulan bakat kecerdasan yang dimiliki oleh jenis makhluk itu.
3. Anak membangun pengetahuan sendiri  
Sejak lahir anak diberi berbagai kemampuan. Dalam konsep ini anak dibiarkan belajar melalui pengalaman-pengalaman dan pengetahuan yang dialaminya sejak ia lahir dan pengetahuan yang telah ia dapatkan selama ia hidup.
4. Anak berfikir melalui benda konkret  
Anak lebih mengingat suatu benda-benda yang dapat dilihat, dipegang lebih membekas dan dapat diterima oleh otak dalam

sensasi dan *memory (long term memory* dalam bentuk simbol-simbol).

5. Anak belajar dari lingkungan

Pendidikan merupakan usaha sadar yang dilakukan sengaja dan terencana untuk membantu anak mengembangkan potensi secara optimal sehingga anak mampu beradaptasi dengan lingkungannya. Alam sebagai sarana pembelajaran. Hal ini didasarkan pada beberapa teori pembelajaran yang menjadikan alam sebagai sarana yang tak terbatas bagi anak untuk bereksplorasi dan berinteraksi dengan alam dalam membangun pengetahuannya.

Berdasarkan uraian di atas bahwa pembelajaran pada anak usia dini hendaknya memperhatikan prinsip-prinsip pembelajaran yang mampu menstimulasi semua perkembangan anak, khususnya perkembangan kreativitas anak. Pembelajaran pada anak usia dini menggunakan media atau sumber belajar yang berasal dari lingkungan alam sekitar atau bahan-bahan yang sengaja disiapkan. Pembuatan media pembelajaran dibuat semenarik mungkin dan disesuaikan dengan tema atau materi pembelajaran serta memanfaatkan bahan-bahan yang masih layak pakai. Pendidik juga hendaknya tidak jemu memperkaya ilmu dan kreativitasnya. Terdapat beberapa kegiatan pembelajaran untuk anak usia dini yang dapat menstimulus kreativitas anak salah satunya melalui bermain plastisin.

## **B. Teori Belajar Anak Usia Dini**

Anak usia dini mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan, dilihat dari sudut pandang teori konstruktivisme dapat diartikan dan diuraikan menurut beberapa tokoh atau para ahli. Menurut Aqib Zainal (2013:66), “Teori konstruktivisme adalah upaya untuk membangun pemahaman atau persepsi atas dasar pengalaman yang dialami anak.” Sedangkan menurut pendapat Lev Vygotsky dalam Nurani Yuliani (2013:60), berpendapat bahwa: “Pengetahuan bukan diperoleh dengan cara dialihkan dari orang lain, melainkan sesuatu yang dibangun dan diciptakan oleh anak.”

Teori tersebut menjelaskan bahwa pengetahuan itu terbentuk bukan dari objek semata, melainkan dari kemampuan individu sebagai subjek yang menangkap setiap objek yang diamatinya. Sehingga untuk membangun pengetahuan yang luas diperlukan sedikit demi sedikit pengetahuan yang baru untuk melengkapi pengetahuan yang pernah diperoleh.

Berdasarkan kedua pendapat dari teori konstruktivisme tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa perubahan merupakan hasil dari pengalamannya yang didapat baik dalam kehidupan sehari-hari maupun dalam kehidupan kelompok, selain itu pengetahuan baru dapat dibangun berdasarkan pengalaman itu juga. Pengalaman yang didapat dalam kehidupan sehari-hari sangat berperan penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Seperti halnya membentuk, menciptakan, dan menghasilkan ide-ide kreatif.

## C. Kreativitas Anak Usia Dini

### 1. Pengertian Kreativitas Anak Usia Dini

Ditinjau dari berbagai aspek kehidupan, pengembangan kreativitas sangatlah penting. Pengembangan kreativitas hendaknya distimulasi sejak anak masih usia dini. Sebab, dunia anak adalah dunia kreativitas. Sebuah dunia yang membutuhkan ruang gerak, ruang berfikir, dan ruang emosional yang terbimbing dan cukup memadai, sehingga tiga potensi dasar ini terus mengantarkan anak pada kemandirianya yang akan berproses menapaki tangga kedewasaan. Terdapat beberapa pengertian kreativitas anak usia dini, diantaranya yaitu:

Menurut Susanto Ahmad (2011:112) : Kreativitas merupakan kemampuan umum untuk menciptakan sesuatu yang baru, baik berupa produk atau gagasan baru yang dapat diterapkan dalam memecahkan masalah, atau sebagai kemampuan untuk melihat unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya.

Pengembangan kreativitas sangatlah penting, karena dengan berkreaitivitas seseorang dapat mewujudkan atau mengaktualisasikan dirinya yang merupakan kebutuhan pokok tertinggi dalam hidup manusia. Sedangkan menurut pendapat lain menjelaskan bahwa:

Menurut Munandar Utami dalam Anwar dan Ahmad (2009:45), “Kreativitas adalah kemampuan seseorang membuat kombinasi baru berdasarkan data, kemampuan bereksperimen dan menciptakan sesuatu yang baru baik berupa produk atau ide-ide yang baru.”

Salah satu masalah yang kritis dalam meneliti, mengidentifikasi, dan mengembangkan kreativitas adalah begitu banyak definisi tentang kreativitas. Tetapi tidak ada satu definisi pun yang dapat diterima secara universal. Mengingat kompleksitas dari konsep kreativitas, agaknya hal ini tidak mungkin dan juga tidak perlu, karena kreativitas dapat ditinjau dari berbagai aspek, yang kendatipun saling berkaitan tetapi penekanannya berbeda-beda. Rhodes dalam Munandar Utami (2009:20), mengungkapkan:

Dalam menganalisis lebih dari 40 definisi tentang kreativitas, menyimpulkan bahwa pada umumnya kreativitas dirumuskan dalam istilah pribadi (person), proses, dan produk. Kreativitas dapat pula ditinjau dari kondisi pribadi dan lingkungan yang mendorong (*press*) individu ke perilaku kreatif. Rhodes menyebut keempat jenis definisi tentang kreativitas ini sebagai “*four P’s of Creativity: Person, Process, Press, Product*”.

Kebanyakan definisi kreativitas berfokus pada salah satu dari empat P (*Process*) ini atau kombinasinya. Keempat P ini saling berkaitan: Pribadi kreatif yang melibatkan diri dalam proses kreatif, dan dengan dukungan dan dorongan (*press*) dari lingkungan, dan menghasilkan produk kreatif.

Sementara itu Torrance dalam Munandar Utami (2009:20), yang memilih definisi proses tentang kreativitas, menjelaskan hubungan antara keempat P (*Person, Process, Press, Product*) tersebut sebagai berikut:

Dengan berfokus pada proses kreatif, dapat ditanyakan jenis pribadi yang bagaimanakah akan berhasil dalam proses tersebut,

macam lingkungan yang bagaimanakah akan memudahkan proses kreatif, dan produk yang bagaimanakah yang dihasilkan dari proses kreatif? Torrance menjelaskan, proses kreatif meliputi beberapa tahap yaitu: persiapan, inkubasi, iluminasi, dan verifikasi. Oleh karena itu, definisi proses yang terkenal adalah definisi Torrance. Definisi Torrance ini meliputi seluruh proses kreatif dan ilmiah mulai dari menemukan masalah sampai dengan menyampaikan hasil.

Produk kreatif harus memenuhi kriteria, kriteria-kriteria produk kreatif menurut Rogers dalam Munandar Utami (2009:21) yaitu:

1. Produk itu harus nyata (*observable*)
2. Produk itu harus baru
3. Produk itu adalah hasil dari kualitas unik individu dalam interaksi dengan lingkungannya.

Definisi mengenai produk kreativitas menekankan bahwa apa yang dihasilkan dari proses kreativitas, adalah sesuatu yang baru, orisinal, dan bermakna.

Terdapat tiga kondisi dari pribadi yang kreatif menurut Rogers dalam Munandar Utami (2009:34), yaitu:

1. Keterbukaan terhadap pengalaman,
2. Kemampuan untuk menilai situasi dengan patokan pribadi seseorang (*internal lotus of evaluation*), dan
3. Kemampuan untuk bereksperimen, untuk “bermain” dengan konsep-konsep.

Setiap orang atau anak yang memiliki ketiga ciri ini kesehatan psikologinya sangat baik. Orang ini berfungsi sepenuhnya, menghasilkan karya-karya kreatif, dan hidup secara kreatif. Ketiga ciri atau kondisi tersebut juga merupakan dorongan dari dalam untuk berkreasi (*internal press*).

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan, bahwa : Kreativitas dapat memberi anak-anak kesenangan dan kepuasan pribadi yang sangat besar, penghargaan yang mempunyai pengaruh nyata terhadap perkembangan kepribadiannya. Sebagai contoh, tidak ada yang dapat memberi anak rasa puas yang lebih besar daripada menciptakan sesuatu sendiri, apakah itu berbentuk rumah, yang dibuat dari kursi yang dibalik dan ditutupi selimut atau gambar seekor anjing. Tidak ada yang lebih mengurangi harga dirinya daripada kritik atau ejekan terhadap kreasi itu atau pertanyaan apa sesungguhnya bentuk yang dibuatnya itu. Kreativitas berharga, tetapi ini tidak berarti bahwa hanya karena itu semakin kreatif seseorang semakin besar sumbangannya pada kelompok sosial dan semakin bahagia dan baik penyesuaiannya.

## **2. Ciri – ciri Anak Kreatif**

Tingkat energi, spontanitas, dan kepetualangan yang luar biasa sering tampak pada orang kreatif, demikian pula keinginan yang besar untuk mencoba aktivitas yang baru dan mengasikkan. Adapun ciri-ciri kreatif pada anak usia dini sebagai berikut: Menurut Supriadi dalam Rachmawati dan Kurniati (2010:15) ciri anak kreatif yaitu:

- a) Mempunyai rasa ingin tahu yang besar
- b) Percaya diri dan mandiri
- c) Mempunyai minat yang luas
- d) Memiliki tanggung jawab
- e) Tertarik pada kegiatan kreatif.

Sedangkan menurut Munandar Utami (2009:73) bahwa ciri anak kreatif yaitu:

- a) Imajinatif
- b) Mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi
- c) Percaya diri
- d) Berani mengambil risiko
- e) Mandiri dalam berpikir.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan mengenai ciri-ciri anak kreatif pada anak usia dini memiliki kesamaan. Ciri-ciri tersebut terlihat sangat jelas bahwa anak yang kreatif memiliki ciri kepribadian secara individual. Biasanya anak yang kreatif selalu ingin tahu, memiliki minat yang luas, dan mempunyai kegemaran dan aktivitas yang kreatif. Anak dan remaja kreatif biasanya cukup mandiri dan memiliki rasa percaya diri. Mereka lebih berani mengambil resiko (tetapi dengan perhitungan) dari pada anak-anak pada umumnya. Artinya dalam melakukan sesuatu yang bagi mereka amat berarti, penting, dan disukai. Mereka pun tidak takut untuk membuat kesalahan dan mengemukakan pendapat mereka walaupun mungkin tidak disetujui orang lain. Orang yang inovatif berani untuk berbeda, menonjol, membuat kejutan, atau menyimpang dari tradisi. Rasa percaya diri, keuletan, dan ketekunan membuat mereka tidak cepat putus asa dalam mencapai tujuan mereka.

### 3. Faktor Pendukung dan Penghambat Pengembangan Kreativitas

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa seorang anak yang mendapat rangsangan (dengan melihat, mendengar, dan bergerak) akan lebih berpeluang lebih cerdas dibanding dengan sebaliknya. Salah satu bentuk rangsangan yang sangat penting adalah kasih sayang. Dengan kasih sayang anak akan memiliki kemampuan untuk menyatukan berbagai pengalaman emosional dan mengolahnya dengan baik. Kreativitas sangat terkait dengan kebebasan pribadi. Hal itu artinya seorang anak harus memiliki rasa aman dan kepercayaan diri yang tinggi, sebelum berkreasi. Sedangkan pondasi untuk membangun rasa aman dan kepercayaan dirinya adalah dengan kasih sayang.

Menurut Rachmawati dan Kurniati (2010:27), terdapat empat hal faktor pendukung dan penghambat kreativitas, yaitu:

- 1) Memberikan rangsangan baik pada kepribadianya serta suasana psikologis (*psychological Atmosphere*). Karena kreativitas anak dapat berkembang jika kepribadian anak terstimulus dengan baik.
- 2) Menciptakan lingkungan kondusif yang akan memudahkan anak untuk mengakses apapun yang dilihatnya, dipegang, didengar, dan dimainkan untuk pengembangan kreativitasnya. karena dengan perangsangan mental dan lingkungan kondusif dapat berjalan beriringan seperti halnya kerja simultan otak kiri dan kanan.
- 3) Peran serta guru dalam mengembangkan kreativitas, artinya ketika kita ingin anak menjadi kreatif, maka akan dibutuhkan juga guru yang kreatif pula dan mampu memberikan stimulasi yang tepat pada anak.
- 4) Peran serta orangtua dalam mengembangkan kreativitas anak. Pola asuh orangtua sangat berpengaruh dalam pengembangan anak, salah satunya perkembangan kreativitas anak.

Demikian keempat faktor potensial yang dapat mendukung dan menghambat berkembangnya kreativitas anak. Keempat faktor tersebut seyogianya mendapatkan perhatian dari para pendidik yang ingin mengembangkan kreativitas anak. Keempat faktor tersebut dapat menjadi faktor pendukung kreativitas anak, jika keempat faktor tersebut dapat terstimulus dengan tepat. Sebaliknya, jika keempat faktor tersebut kurang mendapatkan stimulasi maka akan berdampak negatif pada perkembangan kreativitas anak. Dengan memperhatikan faktor tersebut, diharapkan pengembangan kreativitas dapat meningkat sesuai porsinya.

#### **4. Membimbing Kreativitas Anak Usia Dini**

Anak-anak memiliki kemampuan, suka bermain, aktif, serba ingin tahu, bereksplorasi, banyak bertanya apa, bagaimana, mengapa, inderanya peka, dan celetukan-celetukannya orisinal. Oleh karena itu, anak jangan hanya dituntut untuk pintar matematika, lancar membaca, menghafal, patuh, manis, dan sebagainya. Kemampuan tersebut hanya meningkatkan kemampuan otak kiri saja. Agar kecerdasan kreativitas juga muncul, orang tua juga harus mendayagunakan otak kanan anak. Suatu kesalahan yang sering dilakukan para pendidik di Taman Kanak-Kanak yang mengajar menulis, menghitung, sehingga mengurangi waktu yang seharusnya untuk kreativitas. Jika didorong pada suatu sisi saja, anak mungkin akan tumbuh menjadi pandai, tetapi seperti polio yang jika tidak difioterapi akan mengecilkan anggota tubuhnya. Ada banyak hal dalam

diri anak yang harus dirangsang, dan jika tidak dilakukan akan mengecilkan kemampuannya.

Apa strategi-strategi terbaik untuk mencapai tujuan tersebut? Menurut Anwar dan Ahmad (2009:25), hal-hal itu adalah sebagai berikut:

- 1) *Buatlah anak terlibat dalam brainstorming.* *Brainstorming* adalah suatu teknik dimana anak diajak terlibat untuk memunculkan ide-ide kreatif yang baru dalam sebuah kelompok, menyoroti ide-ide orang lain, dan mengatakan secara praktis apapun yang muncul dalam pikiran. Akan tetapi, banyak anak lebih kreatif jika bekerja sendiri. Sebuah riset modern tentang *brainstorming* menyimpulkan bahwa bekerja seorang diri dapat memunculkan lebih banyak ide yang lebih baik dibandingkan ketika bekerja dalam kelompok.
- 2) *Sediakan lingkungan yang menstimulasi kreativitas anak.* Banyak suasana lingkungan memelihara munculnya kreativitas, namun banyak pula yang menekanya.
- 3) *Jangan mengontrol secara berlebihan.* Memberitahu anak bagaimana melakukan sesuatu secara tepat, persis akan membuat anak merasa bahwa keaslian adalah kesalahan dan eksplorasi berarti membuang-buang waktu. Orang dewasa mengurangi tindakan merusak keingintahuan alami anak jika mereka membiarkan anak memilih minat-minat sendiri dan mendukung minat tersebut.
- 4) *Doronglah motivasi internal.* Penggunaan hadiah yang berlebihan seperti medali, uang, atau mainan dapat melumpuhkan kreativitas dengan meruntuhkan kepuasan intrinsik yang diperoleh anak dari berkreasi. Motivasi yang menggerakkan anak kreatif berupa kepuasan yang muncul dari hasil kerja itu sendiri.
- 5) *Kenalkan anak dengan orang-orang kreatif.* Guru-guru dapat mengundang orang-orang kreatif ini ke kelas dan meminta mereka mendeskripsikan apa yang membantu mereka menjadi kreatif atau mendemonstrasikan keahlian kreatif mereka.

Sebagai suatu rangsangan untuk memperhatikan dan mengembangkan, maka dalam kehidupan anak sehari-hari harus ada kreativitas. Pola asuh yang dapat merangsang kreativitas anak dengan merangsang anak melihat sesuatu disekitarnya. Bukan hanya disodori permainan edukasi saja, diminta menggambar dan menyanyi saja. Tapi penerapan dalam pola asuh

sehari-hari. Suatu tujuan yang penting adalah menolong anak agar lebih kreatif.

#### **D. Bermain bagi Anak Usia Dini**

##### **1. Pengertian Bermain bagi Anak Usia Dini**

Bermain adalah dunia anak, dengan bermain anak dapat memperoleh pengalaman secara langsung dan dapat mengoptimalkan seluruh aspek perkembangan anak, baik perkembangan sikap pengetahuan, keterampilan dan kreativitas yang diperlukan oleh anak untuk dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya serta untuk pertumbuhan dan perkembangan pada tahapan berikutnya. Montolalu (2008:1.18) menyatakan bahwa :

Bermain bagi anak-anak mempunyai arti yang sangat penting karena melalui bermain anak dapat menyalurkan segala keinginan dan kepuasan, kreativitas, dan imajinasinya. Melalui bermain anak dapat melakukan kegiatan-kegiatan fisik, belajar bergaul dengan teman sebaya, membina sikap hidup positif, mengembangkan peran suatu jenis kelamin, menambah perbendaharaan kata, dan menyalurkan perasaan tertekan.

Diharapkan melalui bermain dapat memberi kesempatan anak bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi, dan belajar secara menyenangkan. Pembelajaran anak usia dini menganut pendekatan bermain sambil belajar atau belajar sambil bermain. Dunia anak-anak adalah dunia bermain. Dengan bermain anak-anak menggunakan otot tubuhnya, menstimulasi indera-indera tubuhnya, mengeksplorasi dunia sekitarnya, menemukan seperti apa diri mereka sendiri.

Pendapat lain tentang bermain dinyatakan oleh Moeslichatoen (2004:32), “Bermain merupakan tuntutan dan kebutuhan psikologis dan biologis anak yang sangat esensial bagi anak TK.”

Kedua pendapat tersebut dapat disimpulkan, bahwa melalui bermain anak akan dapat memuaskan tuntutan dan kebutuhan perkembangan dimensi motorik, kognitif, kreativitas, bahasa, emosi, intraksi sosial, nilai-nilai dan sikap hidup dapat terpenuhi. Ketika bermain, anak berimajinasi dan mengeluarkan ide-ide yang tersimpan di dalam dirinya. Bermain sebagai bentuk kegiatan belajar di TK adalah bermain yang kreatif dan menyenangkan.

## **2. Fungsi Bermain bagi Anak Usia Dini**

Bagi anak bermain merupakan kegiatan yang dapat disamakan dengan bekerja pada orang dewasa. Bermain memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap perkembangan seorang anak. Menurut Nurani Yuliani (2010:36-37), dalam kegiatan bermain terdapat berbagai kegiatan yang memiliki dampak terhadap perkembangannya sehingga dapat diidentifikasi bahwa fungsi bermain, antara lain:

- 1) Dapat memperkuat dan mengembangkan otot dan koordinasinya melalui gerak, melatih motorik halus, motorik kasar, dan keseimbangan karena ketika bermain fisik anak juga belajar memahami bagaimana kerja tubuhnya;
- 2) Dapat mengembangkan keterampilan emosinya, asa percaya diri pada orang lain, kemandirian dan keberanian untuk berinisiatif

karena saat bermain anak sering bermain pura-pura menjadi orang lain, binatang atau karakter orang lain.

- 3) Dapat mengembangkan kemampuan intelektualnya karena melalui bermain anak sering kali melakukan eksplorasi terhadap segala sesuatu yang ada di lingkungan sekitarnya sebagai wujud dari rasa keingintahuannya; serta
- 4) Dapat mengembangkan kemandiriannya dan menjadi dirinya sendiri karena melalui bermain anak selalu bertanya, meneliti lingkungan, belajar mengambil keputusan, dan berlatih peran sosial sehingga anak menyadari kemampuan serta kelebihanannya.

Dunia anak adalah dunia bermain. Oleh karena itu, maka wajar saja jika dalam aktivitas mereka sehari-hari lebih banyak mainnya ketimbang belajarnya. Tetapi, sebenarnya dari bermain itulah mereka belajar. Jangan kita paksakan yang ada dalam kepala kita kepada anak-anak secara frontal. Karena mereka masih anak-anak, maka kita harus mendekati mereka dengan hal yang anak sukai. Maka perkembangan anak akan berkembang secara optimal dan menyenangkan.

### **3. Karakteristik Kegiatan Bermain pada Anak Usia Dini**

Agar fungsi bermain dapat terlaksana dengan baik, Jeffree dalam Nurani Yuliani, (2010:37), berpendapat bahwa terdapat enam karakteristik kegiatan bermain pada anak yang perlu dipahami oleh stimulator, yaitu sebagai berikut:

- 1) Bermain datang dari dalam diri anak artinya, keinginan bermain harus muncul dari dalam diri anak sehingga anak dapat menikmati dan bermain sesuai dengan caranya sendiri.
- 2) Bermain harus terbebas dari aturan yang mengikat, karena bermain adalah suatu kegiatan untuk dinikmati, anak memiliki cara bermainnya sendiri.

- 3) Bermain adalah aktivitas nyata atau sesungguhnya, oleh karenanya bermain melibatkan partisipasi aktif baik secara fisik maupun mental, seperti pada saat bereksplorasi dengan bermain air.
- 4) Bermain fokus pada proses dari pada hasil artinya, dalam bermain anak mengenal dan mengetahui apa yang ia mainkan dan mendapatkan keterampilan baru.
- 5) Bermain didominasi oleh pemain di mana, pemainnya adalah anak itu sendiri, bukan didominasi oleh orang dewasa.
- 6) Bermain melibatkan pemain secara aktif, artinya anak sebagai pemain harus terjun langsung dalam bermain. Jika anak pasif dalam bermain maka ia tidak akan memperoleh pengalaman baru karena bagi anak bermain adalah bekerja untuk mendapatkan pengetahuan dan keterampilan baru.

Berdasarkan paparan di atas maka dapat dianalisis bahwa fungsi bermain pada anak adalah suatu kegiatan yang dapat mengembangkan berbagai potensi pada anak, baik potensi fisik, kognitif, bahasa, sosial, emosi, kreativitas dan pada akhirnya prestasi akademik. Selain itu, bermain juga berfungsi untuk mengembangkan rasa percaya diri, kemandirian, dan keberanian untuk berinisiatif dan pada dasarnya bermain berfungsi sebagai kekuatan yang dapat mempengaruhi perkembangan seorang anak karena melalui bermain didapat pengalaman yang penting dalam dunia anak yang menjadi dasar bagi pengembangan kurikulum bermain kreatif.

#### **4. Jenis-Jenis Bermain Anak Usia Dini**

Bermain merupakan kegiatan yang sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Dalam bermain terdapat tiga jenis main yang menjadi perhatian untuk mengembangkan seluruh kecerdasan dan keterampilan hidup anak. Menurut Mukhtar Latif (2014:202), terdapat tiga jenis main

pada anak usia dini, diantaranya: “Main Sensorimotor; Main Peran; Main Pembangunan” .

Sama halnya dengan pendapat Muktar Latif dalam Mutiah Diana (2012:155) menyatakan bahwa dalam bermain terdapat tiga jenis main diantaranya yaitu: “Main peran; Main Pembangunan; Main Sensorimotor”.

Dari beberapa penggolongan kegiatan bermain anak usia dini di atas, Munandar Utami (2012:40), menjelaskan bahwa: “Bermain yang mampu melatih kreativitas anak adalah bermain dengan cara membangun atau menyusun”. Dengan bermain plastisin anak akan menggunakan imajinasinya untuk membentuk suatu karya yang menggunakan media dengan hasil pembentukan lebih dari satu jenis. Misalnya, berbagai bentuk yang bisa dibuat dari media plastisin. Plastisin dapat dibentuk seperti buah-buahan, hewan, kue, dan lain sebagainya sesuai dengan kreasi anak.

## **E. Media Plastisin**

### **1. Pengertian Media Plastisin**

Mengingat bahwa dalam bermain anak memerlukan media untuk mendukung proses pembelajaran. Maka pada bagian ini peneliti membahas tentang media yang digunakan dalam kegiatan bermain plastisin.

Menurut Mukhtar Latif (2014:152) jika dikaitkan dengan anak usia dini, maka media memiliki makna, yaitu:

Segala sesuatu yang dapat dijadikan bahan (*software*) dan alat (*hardware*) untuk bermain yang membuat anak usia dini mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan menentukan sikap. Media yang digunakan dalam PAUD adalah Alat Permainan Edukatif (APE).

Pada mulanya, media pembelajaran hanya berfungsi sebagai alat bantu guru untuk mengajar yang digunakan adalah alat bantu visual. Sekitar pertengahan abad Ke-20 usaha pemanfaatan visual dilengkapi dengan digunakannya alat audio, sehingga lahirlah alat bantu audio-visual. Sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), khususnya dalam bidang pendidikan, saat ini penggunaan alat bantu atau media pembelajaran menjadi semakin luas dan interaktif, seperti adanya komputer dan internet.

Tidak halnya media plastisin, saat ini guru TK diwajibkan memiliki kreativitas dan penguasaan dalam berbagai media pembelajaran yang digunakan dalam mengajar. Termasuk dalam pembuatan media bagi belajar siswa dalam perkembangan kreativitas menggunakan plastisin, anak-anak TK/PAUD juga memperoleh pengalaman membuat beraneka ragam bentuk plastisin dalam berbagai rupa. Ada yang membuat hewan-hewan, sayur-sayuran, kue-kuean dan lain sebagainya. Kelak anak didik diajarkan membuat bentuk rupa yang mereka ketahui dan inginkan.

BB Clay Designs dalam Rochayah Siti (2012:20), menjelaskan :

“Plastisin adalah lilin/malam yang digunakan anak untuk bermain, plastisin dapat digunakan berulang-ulang karena tidak untuk dikeraskan. Arti kata *clay* adalah tanah liat.”

Tanah liat adalah materi alam yang dapat diolah dan dibentuk menjadi macam tembikar atau kita sebut juga keramik. *Clay* dalam arti sesungguhnya adalah tanah liat, namun selain terbuat dari tanah liat, *clay* juga ada yang terbuat dari bermacam-macam bahan tetapi adonannya memiliki sifat seperti *clay* (liat/dapat dibentuk). Saat ini tanah liat atau lempung sudah jarang ditemukan. Selain jarang tanah liat ini bisa ditemukan. Dulu, jika kita mau membuat hasil kreasi seperti ini, kita harus rela untuk menyatu dengan pekatnya tanah liat yang kotor. Namun, sekarang tidak lagi. Saat ini, *clay* dibuat dengan bahan yang mudah didapat, dan tentunya bersih dari kotoran. Bahannya hanya terbuat dari campuran tepung terigu, minyak sayur, garam, air dan pewarna makanan.

Sedangkan menurut Well Mina dalam Rochayah Siti (2012:20), “Plastisin/lilin malam juga termasuk *clay*, biasanya untuk mainan anak banyak dijual di toko dengan banyak warna dan mudah dibentuk.” Bermain plastisin merupakan kegiatan anak usia dini. Kegiatan bermain plastisin seperti halnya menyanyi dapat dilakukan dengan kesadaran penuh berupa maksud dan tujuan tertentu maupun sekedar membuat bentuk tanpa arti. Kegiatan bermain plastisin dimulai dari menggerakkan tangan untuk

mewujudkan sesuatu bentuk secara tidak sengaja, sampai dengan membentuk untuk maksud tertentu. Anak-anak akan merasa senang setelah bermain plastisin karena itu menjadi suatu cara berkomunikasi kepada orang lain. Apalagi ketika bentuk tersebut ditanggapi oleh orang tua dengan pertanyaan tentang makna dan arti bentuk yang dihasilkan.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa kegiatan bermain plastisin yang dilakukan anak-anak sering dijumpai suasana yang menyenangkan, penuh kegembiraan. Kegembiraan anak-anak dapat ditandai dengan beberapa ciri yang ditimbulkan oleh keaktifan dan kebebasan untuk bergerak, bereksperimen, berlomba, berkomunikasi dan sebagainya. Dapat kita lihat betapa senangnya anak-anak bermain plastisin, mereka bergerak-gerak secara disadari atau tidak.

## **2. Manfaat Media Plastisin**

Plastisin memiliki banyak manfaat bagi anak. Menurut Jatmika dalam Arlinah Siti (2012:3), diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Melatih kemampuan sensorik. Salah satu cara anak mengenal sesuatu adalah melalui sentuhan, dengan bermain plastisin anak belajar tentang tekstur dan cara menciptakan sesuatu.
2. Mengembangkan kemampuan berfikir. Bermain plastisin bisa mengasah kemampuan berfikir anak.
3. Berguna meningkatkan *Self esteem*. Bermain plastisin merupakan bermain tanpa aturan sehingga berguna untuk mengembangkan imajinasi dan kreativitas anak, sekaligus mengajarkan tentang pemecahan masalah.
4. Mengasah kemampuan berbahasa. Meremas, berguling, dan memutar adalah beberapa kata yang sering didengar anak saat bermain plastisin.

5. Memupuk kemampuan sosial. Hal ini karena dengan bermain bersama memberi kesempatan berinteraksi yang akrab, dan bisa belajar bahwa bermain bersama sangat menyenangkan.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan di atas, bahwa media yang yang digunakan dalam proses pembelajaran hendaknya memperhatikan manfaat bagi anak. Media yang digunakan harus menstimulus semua aspek perkembangan anak, khususnya untuk meningkatkan kreativitas anak. Selain itu, media yang digunakan juga harus aman, bervariasi, dan sesuai dengan perkembangan anak.

### **3. Kelebihan dan Kelemahan Plastisin**

Sebagai seorang pendidik, hendaknya dalam memilih media pembelajaran bagi anak usia dini memperhatikan kelebihan dan kelemahan media tersebut. Menurut Moedjiono dalam Dwijunianto (2014), Mengatakan bahwa:

Media sederhana tiga dimensi memiliki kelebihan dan kelemahan. Kelebihan media plastisin adalah 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.

Kegiatan bermain plastisin akan terasa menyenangkan jika anak dapat berperan langsung dalam setiap proses pembuatannya. Dengan demikian, anak akan memiliki pengalaman langsung dan anak dapat berkreasi sesuai dengan keinginannya.

## **F. Penelitian Relevan**

1. Penelitian yang dilakukan oleh Arlinah Siti tahun 2010, yang berjudul: “Meningkatkan Kreativitas Anak melalui Bermain Plastisin pada Kelompok A di PAUD Plus Al Fattah Jarak Kulon Kabupaten Jombang”, subjek penelitian ini adalah anak kelompok A berjumlah 20 anak. Berdasarkan penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa melalui bermain plastisin dapat meningkatkan kemampuan kreativitas anak pada kelompok A di PAUD Plus Al Fattah Jarak Kulon Kabupaten Jombang.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Rochayah Siti tahun 2012, yang berjudul: “Meningkatkan Kreativitas Anak melalui Metode Bermain Plastisin pada Siswa Kelompok B TK Masyithoh 02 Kawunganten Cilacap”, subjek penelitian ini adalah anak kelas B berjumlah 32 anak. Bermain plastisin dapat meningkatkan kreativitas pada anak.

## **G. Kerangka Pikir**

Ditinjau dari berbagai aspek kehidupan, pengembangan kreativitas sangatlah penting. Pengembangan kreativitas hendaknya distimulasi sejak anak masih usia dini. Sebab, dunia anak adalah dunia kreativitas. Sebuah dunia yang membutuhkan ruang gerak, ruang berfikir, dan ruang emosional yang terbimbing dan cukup memadai, sehingga tiga potensi dasar ini terus mengantarkan anak pada kemandirianya yang akan berproses menapaki tangga kedewasaan. Menurut Munandar Utami dalam Anwar dan Ahmad

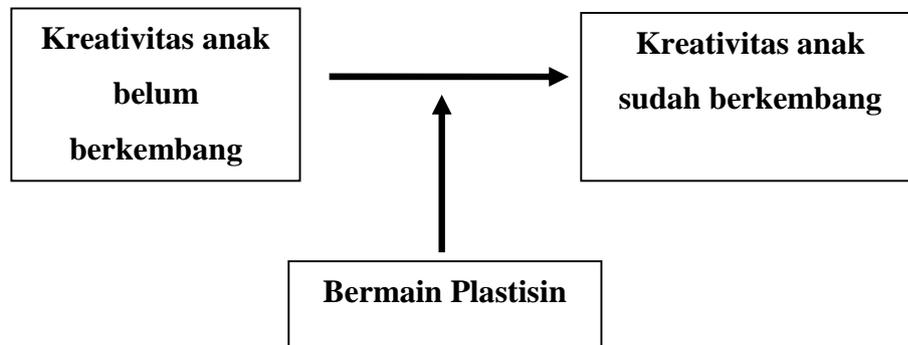
(2009:45), “Kreativitas adalah kemampuan seseorang membuat kombinasi baru berdasarkan data, kemampuan bereksperimen dan menciptakan sesuatu yang baru baik berupa produk atau ide-ide yang baru.” Biasanya anak yang kreatif selalu ingin tahu, memiliki minat yang luas, dan mempunyai kegemaran dan aktivitas yang kreatif. Anak dan remaja kreatif biasanya cukup mandiri dan memiliki rasa percaya diri. Mereka lebih berani mengambil resiko (tetapi dengan perhitungan) daripada anak-anak pada umumnya. Artinya dalam melakukan sesuatu yang bagi mereka amat berarti, penting, dan disukai, mereka tidak terlalu menghiraukan kritik atau ejekan dari orang lain. Mereka pun tidak takut untuk membuat kesalahan dan mengemukakan pendapat mereka walaupun mungkin tidak disetujui orang lain. Orang yang inovatif berani untuk berbeda, menonjol, membuat kejutan, atau menyimpang dari tradisi. Rasa percaya diri, keuletan, dan ketekunan membuat mereka tidak cepat putus asa dalam mencapai tujuan mereka. Oleh sebab itu, sejak usia dini anak perlu distimulus perkembangan kreativitasnya. Pengembangan kreativitas dapat distimulasi dengan berbagai permainan salah satunya menggunakan bermain plastisin.

Bermain merupakan dunia anak, anak menggali pengetahuan dan mengembangkan berbagai potensi melalui bermain. Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan anak secara spontan karena disenangi. Salah satu kegiatan bermain anak adalah bermain plastisin. Menurut Well Mina dalam Rochayah Siti (2012:20), “Plastisin/lilin malam juga termasuk *clay* (tanah liat), biasanya untuk mainan anak banyak dijual di toko dengan banyak warna dan mudah dibentuk.” Kegiatan bermain plastisin seperti halnya menyanyi

dapat dilakukan dengan kesadaran penuh berupa maksud dan tujuan tertentu maupun sekedar membuat bentuk tanpa arti. Kegiatan bermain plastisin dimulai dari menggerakkan tangan untuk mewujudkan sesuatu bentuk secara tidak sengaja, sampai dengan membentuk untuk maksud tertentu. Di dalam kegiatan bermain plastisin yang dilakukan anak-anak sering dijumpai suasana yang menyenangkan, penuh kegembiraan. Kegembiraan anak-anak dapat ditandai dengan beberapa ciri yang ditimbulkan oleh keaktifan dan kebebasan untuk bergerak, bereksperimen, berlomba, berkomunikasi dan sebagainya. Dari bermain plastisin anak-anak membentuk beragam buah-buahan, hewan, bunga dengan kreativitas anak-anak. Guru atau pembimbing disini bertugas sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran anak. Guru menjelaskan dan memberikan contoh bentuk, dan anak berkreasi menurut imajinasinya membentuk sesuai kreativitasnya.

Berdasarkan uraian di atas dan penelitian yang relevan, yaitu penelitian Arlinah Siti (2010), yang berjudul: “Meningkatkan Kreativitas Anak melalui Bermain Plastisin pada Kelompok A Di PAUD Plus Al Fattah Jarak Kulon Kabupaten Jombang”. Dapat dijelaskan bahwa melalui bermain plastisin dapat meningkatkan kemampuan kreativitas anak.

Maka kerangka pikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1 Bagan Kerangka Pikir

## H. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dan uraian diatas, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah :

- $H_0$  Tidak ada pengaruh bermain plastisin terhadap peningkatan kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Al-Azhar 1 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2014/2015.
- $H_a$  Ada pengaruh bermain plastisin terhadap peningkatan kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Al-Azhar 1 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2014/2015.