

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Anak usia dini memiliki batasan usia dan pemahaman yang beragam, tergantung dari sudut pandang yang digunakan. Definisi anak usia dini yang dikemukakan oleh NAEYC (*National Association for The Education of Young Children*) adalah sekelompok individu yang berada pada rentang usia antara 0-8 tahun (Islam et al., 2022). Sedangkan Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bab 1 ayat 14, menyatakan Pendidikan Anak Usia Dini adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan memasuki pendidikan lebih lanjut (Depdiknas, 2003).

Masa anak usia dini sering disebut dengan istilah masa emas atau “*Golden Age*”, karena pada rentang usia ini anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat pada berbagai aspek. Karakteristik anak usia dini meliputi rasa ingin tahu yang besar, pribadi yang unik, suka berimajinasi, memiliki sifat egosentris, memiliki rentang daya konsentrasi yang pendek, dan masa potensial untuk belajar. Usia dini merupakan masa strategis dalam tahap perkembangan hidup manusia. Pada masa tersebut terdapat 100-200 miliar sel otak yang siap mengembangkan beberapa triliun informasi untuk mencapai aktualisasi tertinggi potensi manusia (Nursifa,

2019). Ketika sel-sel otak menerima rangsangan yang tepat, hubungan di antara mereka menjadi kuat. Namun, jika sel-sel otak tidak sering digunakan atau dirangsang, sel-sel tersebut akan menjadi lebih lemah.

Pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini perlu diarahkan pada fisik, kognitif, sosial emosional, bahasa, dan kreativitas yang seimbang sebagai peletak dasar yang tepat guna pembentukan pribadi yang utuh. Selain itu pentingnya menstimulasi anak sejak dini sesuai dengan tahapan dan perkembangan yang sesuai dengan usianya, karena jika hanya diberikan pendidikan dan pengalaman saja belum tentu sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Oleh karena itu, memberikan pandangan bahwa pentingnya stimulus bagi anak untuk mendorong perkembangan serta pertumbuhan secara optimal. Bahwa “stimulusasi yang tepat akan merangsang otak balita sehingga perkembangan kemampuan gerak, bicara, dan bahasa, sosialisasi dan kemandirian pada balita berlangsung optimal sesuai dengan umur anak” (Islam et al., 2022). Pada masa ini anak disebut dengan masa *golden age*, yang dapat diartikan bahwa di usia ini perkembangan anak usia dini memang sangat penting dan berharga untuk dilewatkan bagi para orang tua dan pendidik agar bisa memaksimalkan pertumbuhan dan perkembangan anak, salah satunya adalah perkembangan kreativitas.

Kreativitas adalah proses yang mencerminkan orisinalitas dalam berpikir, kefasihan dalam berpikir dan kemampuan untuk mengembangkan ide (Muqorrobin & Fathoni, 2023). Anak-anak mencoba membuat kumpulan baru dari data dan elemen yang ada sebaik kemampuan mereka itulah

keaktivitas. Menurut *Webster* dalam ((Muqorrobin & Fathoni, 2023) siapa saja yang bisa dikatakan sebagai kreatif yaitu mampu membuat, menciptakan, merealisasikan sesuatu yang baru dalam pengembangan daya fikirnya, daya imajinasinya dan daya intelektualnya.

Kreativitas adalah data atau potensi yang dimiliki seseorang dalam menciptakan sesuatu sesuai dengan pemikirannya (Mayar et al., 2022). Kreativitas sangat penting dalam kehidupan seorang sebaiknya anak mempunyai kemampuan adaptif yang secara kreatif dan mampu menemukan solusi dari berbagai masalah yang ditemui termasuk tantangan hidup (Rahmat & Sum 2017). Kreativitas yang berkembang dengan baik akan membentuk serta melahirkan pola pikir yang solutif. Pemikiran solutif merupakan keterampilan mengenali masalah yang dihadapi anak, dan kemampuan dalam membuat perencanaan dalam memecahkan suatu masalah, sehingga kreativitas yaitu kemampuan seseorang untuk menghasilkan sesuatu yang baru sesuai imajinasi.

Kreativitas harus didorong sejak usia dini karena membantu anak berkembang menjadi individu yang berharga sepanjang hidupnya. Anak dapat melihat masalah dari sudut pandang yang berbeda, selanjutnya anak dapat menciptakan karya yang berbeda dengan yang sudah ada. *TribunJabar.id* (2023) melaporkan kisah inspiratif seorang bocah 13 tahun bernama Rivan, yang berhasil menciptakan sepatu unik dengan merek *Local People Crew*. Rivan terkenal dengan kreativitasnya dalam membuat sepatu menggunakan bahan-bahan yang tak biasa, seperti bungkus snack, kemasan air mineral, bungkus mie instan, dan lain sebagainya. Bahkan, sepatu

buatannya dibeli oleh sejumlah selebritis seperti Mpok Alpa, Irfan Hakim, hingga Raffi Ahmad. Hal ini menegaskan pentingnya mengembangkan kreativitas sejak dini, karena dapat mendorong anak menciptakan inovasi baru.

Dalam mengembangkan kreativitas pada anak menurut *Rogers* dalam Rani Astria Silvera Harapan (2022) menyatakan bahwa salah satu kondisi yang turut mendukung yaitu kemampuan yang ada pada diri anak, seperti intelegensi dan kemampuan berpikir dalam memahami konsep-konsep melalui bermain. Dengan adanya kegiatan kreativitas maka anak akan terlibat aktif dan eksploratif sehingga diperlukan strategi pembelajaran yang mampu memberikan kebebasan berekspresi, merangsang imajinasi, serta memungkinkan anak menciptakan sesuatu yang baru sesuai dengan kemampuannya. Salah satu strategi yang diterapkan adalah kegiatan bermain *clay* yang memberi kesempatan kepada anak untuk berekspresi dan mengembangkan kemampuan berpikir melalui kegiatan yang menyenangkan.

Bermain *clay* merupakan aktivitas anak usia dini. Kegiatan bermain clay seperti halnya menyanyi dapat dilakukan dengan kesadaran penuh berupa tujuan tertentu maupun sekedar membentuk bentuk secara tidak sengaja sampai dengan membentuk untuk maksud tertentu. Bermain clay merupakan salah satu kegiatan yang dapat memberikan kepada mereka kesempatan belajar dalam rumah dan bermain clay juga memungkinkan anak-anak untuk bereksplorasi membuat berbagai bentuk dari clay (Rahmayana et, al 2024). 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. Di dalam kegiatan bermain *clay* yang dilakukan anak-anak sering dijumpai suasana yang menyenangkan, penuh kegembiraan.

*Clay* memiliki tekstur yang kenyal sehingga menjadikannya mainan edukatif yang memudahkan anak membuat bentuk berdasarkan imajinasinya. Penggunaan *clay* juga dapat dibuat secara mandiri tergantung pada warna yang diinginkan anak. Pembuatan *clay* sangat mudah dan hanya memerlukan pencampuran bahan-bahan dasar seperti tepung meizena, lem putih/lem kayu babyoil, body lotion, pewarna makanan. Semua bahan dasar dicampur berdasarkan takaran. Langkah selanjutnya adalah proses pewarnaan menggunakan pewarna makanan. Tambahkan pewarna makanan tergantung pada warna yang diinginkan anak, lalu aduk adonannya, hal ini akan memungkinkan adonan tercampur rata dengan cat yang menetes. Proses pembuatan *clay* sangat sederhana. Dengan cara ini, anak-anak dapat terlibat langsung dalam proses pembuatan media *clay*.

Guggenheim dalam (Nursifa, 2019) menyatakan bahwa *clay* merupakan bahan alami yang terbuat dari butiran halus mineral, pada umumnya plastik diisi air khusus dan akan memperkeras dan kering. Sedangkan Mina dalam (Kemandirian et al., 2017) menyatakan bahwa *clay* merupakan benda lunak yang bisa ditekan-tekan, diremas-remas, dibentuk, dicetak, sesuai dengan keinginan dan imajinasi anak. Sehingga dengan bermain *clay* dapat mengembangkan semua aspek perkembangan khususnya perkembangan kreativitas anak.

Berdasarkan observasi pra penelitian yang telah dilakukan peneliti pada anak usai 5-6 tahun kelompok B TK Tunas Harapan Kedungsoko yang berjumlah 30 siswa pada bulan Desember 2024. Di TK Tunas Harapan Kedungsoko pembelajaran masih bersifat klasikal, dimana guru memberikan pembelajaran kepada semua murid dalam satu kelas. Hal ini mengakibatkan kurangnya perhatian yang diberikan terhadap kebutuhan, minat, dan potensi individu setiap anak yang berbeda-beda. Akibatnya, beberapa siswa tidak berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan belajar dan yang lainnya nampak kesulitan memahami pembelajaran yang disampaikan kepada mereka. Pengamatan juga menunjukkan bahwa strategi pembelajaran yang digunakan kurang mendorong anak untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan kreatif seperti bermain dan bereksperimen dengan media pembelajaran. Karena, ketika murid mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, orang tua selalu ikut andil dalam pengerjaannya sampai selesai. Hal tersebut akan mengakibatkan anak selalu bergantung kepada orang tua atas tugas yang telah diberikan oleh guru. Hasil dari pra penelitian menunjukkan bahwa 24 anak masih kurang kreatif dalam mengerjakan tugas menggambar.

Hasil pengamatan juga menunjukkan bahwa media clay belum pernah digunakan dalam kegiatan pembelajaran di TK tersebut. Selama ini, aktivitas anak lebih banyak difokuskan pada kegiatan menggambar atau menulis di atas kertas tanpa adanya variasi media yang dapat merangsang kreativitas secara maksimal. Padahal, penggunaan media seperti *clay* dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret dan menyenangkan bagi anak, karena memungkinkan mereka untuk mengekspresikan ide secara bebas melalui

kegiatan membentuk, menekan, dan menciptakan berbagai bentuk sesuai imajinasi mereka. Ketiadaan media *clay* dalam pembelajaran menjadi salah satu faktor yang menyebabkan anak kurang memiliki kesempatan untuk mengeksplorasi dan mengembangkan potensi kreativitasnya secara optimal.

Selain itu, potensi anak-anak belum berkembang sepenuhnya, karena kegiatan pembelajaran yang diberikan kurang beragam. Sehingga anak-anak kurang memiliki ruang untuk mengekspresikan diri dan berinovasi. Untuk mengatasi keterbatasan tersebut dan menciptakan pengalaman belajar yang interaktif, eksploratif, dan kreatif diperlukan kegiatan yang mampu menstimulasi daya pikir dan imajinasi anak secara langsung. Salah satu kegiatan yang efektif untuk mencapai tujuan ini adalah bermain *clay*. Kegiatan ini memberikan kesempatan kepada anak untuk menuangkan ide dalam bentuk nyata melalui aktivitas membentuk, menekan, menggulung, dan mencetak berbagai bentuk sesuai imajinasi mereka. Bermain dengan *clay* membuat anak terkesan, pada saat anak bermain *clay* anak bisa memilih apa yang ingin mereka buat (Tommy Hastomo et, al 2020). Hal ini memberikan kebebasan kepada anak untuk berekspresi tanpa batas, sehingga mereka dapat mengembangkan ide-ide secara mandiri dan orisinal. Selain itu, bermain *clay* juga melatih ketekunan dan konsentrasi anak dalam menyelesaikan suatu karya.

Melalui bermain *clay* anak dapat mengembangkan aspek-aspek penting dalam kreativitas seperti *fluency* (kelancaran dalam menghasilkan ide), *flexibility* (kemampuan berpikir dari berbagai sudut pandang). *Originality* (keunikan ide) dan *elaborasi* (pengembangan detail dari satu gagasan) (Ainan

et al., 2020). Selain itu, bermain *clay* juga memberikan pengalaman yang menyenangkan dan bermakna, karena anak merasa bebas mengekspresikan diri tanpa takut melakukan kesalahan. Kebebasan ini sangat penting dalam proses perkembangan kreativitas, karena memungkinkan anak untuk mencoba berbagai kemungkinan dan belajar dari hasil yang mereka ciptakan sendiri. Oleh karena itu, bermain *clay* merupakan salah satu alternatif kegiatan yang efektif dalam mendukung kemampuan kreativitas anak usia dini secara optimal

Berdasarkan kondisi dan masalah yang telah ditemukan sebelumnya. Penelitian yang berjudul “Pengaruh Bermain *Clay* Terhadap Kemampuan Kreativitas Anak usia 5-6 Tahun” penting dilakukan karena dapat memberikan data empiris tentang efektivitas bermain *clay* dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini. Kegiatan ini penting dilakukan oleh anak karena dapat merangsang imajinasi, memberikan ruang berekspresi secara bebas sehingga mendukung perkembangan kreativitas secara optimal. Hasil penelitian ini diharapkan menjadi dasar yang dapat dipercaya bagi pendidik dan orang tua dalam memilih strategi dan merancang kegiatan yang sesuai untuk menstimulasi kreativitas anak.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Bagaimana pengaruh bermain *clay* terhadap perkembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun?

### 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut tujuan dari penelitian ini adalah:

Mengetahui pengaruh bermain *clay* terhadap perkembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun.

### 1.4 Manfaat Penelitian

#### 1. Manfaat Teoritis

Dalam penelitian ini memiliki manfaat kajian teoritis, umumnya untuk pendidik anak usia dini khususnya tambahan kajian pada media pembelajaran perkembangan kognitif kreativitas anak usia dini.

#### 2. Manfaat Praktis

##### a. Bagi Sekolah

- 1) Menjadi bahan pertimbangan saat menyusun program dan kurikulum yang lebih berfokus pada pengembangan kreativitas anak
- 2) Mendorong peningkatan kualitas sarana dan prasarana pendukung yang merangsang kebiasaan eksplorasi dan ekspresi diri anak melalui kegiatan seni dan permainan edukatif

##### b. Bagi Guru

- 1) Memberikan wawasan tentang pembelajaran alternatif yang kreatif dan menyenangkan untuk menumbuhkan kreativitas serta membentuk kebiasaan berpikir kreatif pada anak
- 2) Menjadi dasar dalam merancang pembelajaran yang berorientasi pada proses, bukan hanya hasil, sehingga membentuk habit berpikir terbuka dan solutif

- 3) Meningkatkan kualitas pembelajaran seni dan keterampilan dengan mengintegrasikan kegiatan bermain *clay*
- 4) Membantu guru menyampaikan pentingnya permainan sebagai proses pembelajaran yang berdaya guna dalam membentuk karakter dan kebiasaan positif anak
- 5) Menyediakan ide-ide konkret bagi guru untuk mengembangkan kegiatan yang dapat ditindaklanjuti di sekolah maupun di rumah guna menumbuhkan minat kreativitas, dan kemandirian anak secara berkelanjutan

c. Bagi Peneliti

- 1) Penelitian ini dapat menghasilkan instrumen yang valid dan reliabel untuk mengukur kreativitas anak usia 5-6 tahun
- 2) Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk pengembangan studi ilmiah dan sebagai bahan informasi serta acuan peneliti lain yang melakukan penelitian secara lebih lanjut
- 3) Studi ini dapat membantu perkembangan teori pembelajaran berbasis bermain, khususnya dalam konteks penggunaan *clay* sebagai media dalam menumbuhkan kreativitas anak

## 1.5 Batasan Penelitian

Agar penelitian dapat dilakukan secara fokus, sempurna, dan mendalam maka penulis mempunyai batasan penelitian sebagai berikut:

- 1) Subjek penelitian dilakukan pada anak usia 5-6 tahun, yaitu kelompok usia taman kanak-kanak (TK) tingkat B, yang dianggap berada dalam tahap perkembangan kreativitas awal
- 2) Lokasi penelitian dilaksanakan di TK Tunas Harapan Kedungsoko, Kecamatan Mantup, Kabupaten Lamongan

## 1.6 Definisi Istilah

### 1. Bermain *clay*

Kegiatan bermain dengan menggunakan bahan lunak seperti *clay* yang dapat dibentuk sesuai kreativitas anak. Bermain *clay* memberikan kesempatan bagi anak untuk mengekspresikan ide, berlatih keterampilan, dan mengembangkan imajinasi.

### 2. Kemampuan kreativitas

Kemampuan anak untuk menghasilkan ide-ide baru, orisinal, bernilai, dan bervariasi dalam bentuk karya. Kreativitas melibatkan proses berpikir yang inovatif, fleksibel, dan imajinatif. Kreativitas mencakup *fluency* (kelancaran ide), *flexibility* (keluwesan), *originality* (keaslian), *elaboration* (pengembangan)

### 3. Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah individu yang berada pada rentang usia sejak lahir hingga enam tahun, yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat dalam berbagai aspek seperti fisik, kognitif, sosial-emosional, bahasa, moral, dan kreativitas.