

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan kebutuhan hidup yang sangat penting untuk saat ini dan pada masa yang akan datang. Karena pendidikan adalah hal yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia yang selalu ingin berkembang dan berubah. Pendidikan mempunyai peran yang sangat penting dalam upaya meningkatkan kualitas sumber daya manusia, terutama untuk mempersiapkan peserta didik yang kreatif, inovatif, mandiri dan profesional. Seperti yang diatur dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 menyatakan :

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan yang diberikan pada anak usia dini yaitu dilakukan dengan cara memberikan pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membuat anak merasa bosan, yaitu belajar sambil bermain. Hal ini bertujuan agar proses pembelajaran berlangsung lebih bermakna bagi anak sehingga potensi yang dimilikinya dapat berkembang dengan optimal. Hakikat proses pembelajaran pada anak usia adalah menstimulus mereka agar mencapai pertumbuhan dan perkembangan yang optimal. Seperti yang diatur dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat 14 menyatakan bahwa :

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan 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 dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Menelaah isi kutipan Undang-Undang Sisdiknas di atas, dapat diartikan bahwa suatu stimulus atau rangsangan yang tepat dari orangtua, guru maupun lingkungan sekitar harus diberikan kepada anak untuk mengasah seluruh aspek perkembangan yang dimilikinya. Lingkungan sekolah merupakan lingkungan

tempat anak-anak berinteraksi dengan orang-orang di luar keluarganya. Anak-anak belajar untuk berinteraksi dengan teman sebaya salah satunya dengan cara bermain bersama. Selain dengan teman sebaya, anak-anak juga berinteraksi dengan guru yang berperan sebagai pengajar dalam kegiatannya sehari-hari.

Pengajaran yang dilakukan terhadap anak-anak sebaiknya anak untuk mengeksplorasi berbagai hal serta mampu berpikir kritis. Guru memberi kebebasan kepada anak untuk berpikir kritis dengan cara yang berbeda yang pada gilirannya akan menumbuhkan kemampuan kreativitas pada anak usia dini. Hal lain yang menumbuhkan kemampuan kreatif adalah ketika anak diberikan kesempatan untuk melakukan kegiatan sesuai dengan kebutuhan dan keinginannya (Munandar, 2012: 47).

Menumbuhkembangkan kreativitas merupakan salah satu tujuan pendidikan. Lingkungan memberi waktu serta kebebasan anak dalam melakukan kegiatan dan mencoba hal-hal yang baru. Pada saat itulah anak akan bereksplorasi dengan gagasan dan konsep berpikir yang dimiliki oleh seseorang. Kemampuan seseorang membuat kombinasi baru dan menciptakan sesuatu yang baru baik berupa produk atau ide-ide yang baru disebut kreativitas. Seseorang dapat mengemukakan kemampuannya dengan melahirkan sesuatu yang baru, itu karena adanya kreativitas pada diri seseorang tersebut. Dengan itu, kreativitas sangat penting bagi seseorang dan seseorang yang memiliki potensi kreatif didalam dirinya akan dapat menghasilkan pemikiran, perbuatan, dan karyanya baik dalam bentuk barang ataupun ide-ide baru yang sangat berkualitas. Selain itu juga, kreativitas sangat berperan aktif dalam mengembangkan semua bakat dan kemampuan seseorang dalam peningkatan prestasinya. Seseorang yang memiliki kreativitas yang tinggi, mereka dapat mengembangkan dirinya secara optimal dan dapat menggunakan ide-idenya demi menciptakan karya-karya yang baru untuk kelangsungan hidupnya.

Kreativitas tidak lepas dari unsur bermain, melalui bermain semua aspek perkembangan dapat berkembang dengan optimal, termasuk kreativitas anak. Mengingat dengan bermain merupakan awal timbulnya kreativitas anak. Ketika bermain anak berimajinasi dan mengeluarkan ide-ide yang ada pada dirinya. Salah

satu cara dalam melakukan kegiatan pendidikan anak usia dini dengan penggunaan strategi, metode, materi, juga media yang menarik untuk diikuti oleh anak-anak yaitu dengan bermain seraya belajar. Bermain ini memiliki pengaruh yang sangat penting terhadap perkembangan anak, salah satunya rangsangan bagi kreativitas. Melalui eksperimentasi dalam bermain, anak-anak menemukan bahwa sesuatu yang baru dan berbeda juga dapat menimbulkan kepuasan. Bermain dengan memanipulasi benda-benda yang mereka lihat disekelilingnya (Swartz, 2005: 86). Selanjutnya mereka dapat mengalihkan minat kreatifnya kesituasi di luar dunia bermain. Melalui bermain, anak mengembangkan *combinatory imagination*, yaitu kemampuan untuk menggabungkan elemen dari pengalaman dalam suatu situasi dan perilaku yang baru. Hal ini penting dalam pembentukan kreativitas (Fiorelli, 2010: 115).

Anak-anak melakukan bermain secara individu maupun berkelompok. Bermain yang dilakukan secara individu atau mandiri banyak dihubungkan dengan perkembangan emosional, kemampuan fisik motorik, perkembangan bahasa, dan kemampuan dalam memproses informasi sosial. Anak yang bermain secara individu hanya akan berinteraksi dan menunjukkan ketertarikan dalam mengeksplorasi dan memanipulasi objek mainannya itu sendiri. Lebih jauh lagi, bermain menggunakan objek juga membantu perkembangan kreativitas dan pemecahan masalah. Ketika bermain sendiri, anak mungkin dapat menjadi lebih imajinatif.

Salah satu jenis permainan yang dilakukan oleh anak-anak adalah bermain konstruktif. Permainan konstruktif adalah permainan yang mengkombinasikan representasi simbolik dari gagasan-gagasan. Bermain konstruktif terjadi ketika anak terlihat dalam menciptakan produk (Santrock, 2007: 226). Hal ini sama seperti yang diungkapkan oleh Rubin (Khotimah, 2010: 73) menyebutkan bahwa bermain konstruktif adalah tipe bermain yang paling sering dilakukan selama masa prasekolah. Rubin juga menyebutkan bahwa 50% permainan yang dilakukan oleh anak-anak usia 4-6 tahun adalah permainan konstruktif. Bermain konstruktif yang paling umum adalah membuat benda dan menggambar. Bermain yang mampu melatih kreativitas anak adalah permainan yang menggunakan alat dengan hasil

pembentukan lebih dari satu jenis. Misalnya, berbagai bentuk yang bisa dibuat dari plastisin. Plastisin merupakan salah satu jenis alat permainan konstruktif.

Media atau bahan yang digunakan oleh anak-anak untuk bermain di dalam kelas yaitu plastisin. Bermain dengan menggunakan plastisin ini dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memuaskan bagi anak-anak, namun bukan hanya aktivitas “bersenang-senang”. Melalui media ini pula, guru dapat menggunakan sebagai pembelajaran awal dan sebagai salah satu cara untuk mengobservasi perkembangan anak dalam berbagai area perkembangan.

Berdasarkan observasi awal di kelompok B Nabawi tepatnya di RA Asy-Syafi'iyah Jatinangor Kabupaten Sumedang, dalam aktivitas bermain salah satunya yaitu dengan menggunakan media plastisin, alasannya karena dengan menggunakan plastisin anak dapat meluapkan imajinasinya dan memberikan rasa senang ketika bermain. Aktivitas bermain plastisin di RA Asy-Syafi'iyah Jatinangor Kabupaten Sumedang telah tersedia. Namun dalam kenyataannya masih terdapat beberapa anak yang diduga masih memiliki kreativitas yang rendah. Hal ini terlihat pada saat anak bermain plastisin. Ketika guru bertanya kepada anak mengenai apa yang sedang dibuatnya ternyata anak sulit untuk menjelaskannya. Selain itu terdapat beberapa anak yang masih tidak percaya diri dalam menuangkan imajinasinya, seperti banyak anak yang masih melihat pekerjaan (meniru) orang lain ataupun guru dan juga ada anak yang hanya mampu membuat satu bentuk benda. Selebihnya hanya sebagian anak yang mampu membuat beberapa bentuk benda (lebih dari 2 bentuk). Fenomena tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara tingginya aktivitas bermain plastisin dengan rendahnya kreativitas anak usia dini.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti membatasi permasalahan yang timbul di lapangan, sehingga peneliti merumuskan judul “Hubungan antara Aktivitas Bermain Plastisin dengan Kreativitas Anak Usia Dini” (Penelitian di kelompok B Nabawi RA Asy-Syafi'iyah Jatinangor Kabupaten Sumedang).

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, maka dapat dirumuskan permasalahannya sebagai berikut :

1. Bagaimana aktivitas bermain plastisin anak usia dini di kelompok B Nabawi RA Asy-Syafi'iyah Jatinangor Kabupaten Sumedang ?
2. Bagaimana kreativitas anak usia dini di kelompok B Nabawi RA Asy-Syafi'iyah Jatinangor Kabupaten Sumedang?
3. Bagaimana hubungan antara aktivitas bermain plastisin dengan kreativitas anak usia dini di kelompok B Nabawi RA Asy-Syafi'iyah Jatinangor Kabupaten Sumedang ?

C. Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui :

1. Aktivitas plastisin anak usia dini di kelompok B Nabawi RA Asy-Syafi'iyah Jatinangor Kabupaten Sumedang.
2. Kreativitas anak usia dini di kelompok B Nabawi RA Asy-Syafi'iyah Jatinangor Kabupaten Sumedang.
3. Hubungan antara aktivitas bermain plastisin dengan kreativitas anak usia dini di kelompok B Nabawi RA Asy-Syafi'iyah Jatinangor Kabupaten Sumedang.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian dibagi menjadi dua yaitu manfaat secara teoritis dan manfaat secara praktis.

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pengetahuan dan literatur dalam bidang ilmu pengetahuan terkait dengan hubungan aktivitas bermain plastisin dengan kreativitas anak usia dini.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi guru

- 1) Memberikan kegiatan yang inspiratif bagi guru untuk memberikan permainan yang menarik di dalam kelas dengan mengembangkan kreativitas anak.

2) Mengembangkan kreativitas pada guru agar dapat menciptakan inovasi baru dalam proses pembelajaran terutama dalam hal mengembangkan kreativitas pada anak.

b. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi sekolah yaitu memberikan masukan dalam upaya untuk memperbaiki proses pembelajaran terutama dalam mengembangkan kreativitas pada anak usia dini.

c. Bagi peneliti

Hasil penelitian ini dapat menambah wawasan dan memperoleh gambaran tentang hubungan antara aktivitas bermain plastisin dengan kreativitas anak usia dini.

d. Bagi peneliti lain

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai sumbangan pemikiran dan referensi bagi peneliti lain yang akan mengadakan penelitian masalah yang sama.

E. Kerangka Pemikiran

Cara yang lebih efektif untuk perkembangan kretaitvas anak usia dini yaitu dapat menerapkan dari sejak anak dilahirkan. Kreativitas akan berkembang dengan sangat baik melalui pemberian stimulus yang dilakukan oleh orangtua, guru dan lingkungannya dengan tepat dan baik. Kreativitas adalah kemampuan anak dalam memikirkan sesuatu dengan cara-cara yang baru dan tidak biasa serta melahirkan suatu solusi yang unik terhadap masalah yang sedang dihadapi (Nurani, 2010: 38).

Nashori dan Mucharram (2002: 33-34) mengatakan kreativitas adalah hasil karya atau ide-ide baru yang sebelumnya tidak dikenal oleh pembuatnya maupun orang lain dan boleh jadi bukan merupakan hasil sebuah produk, tapi kreativitas adalah suatu anugerah yang dilimpahkan oleh Yang Maha Pandai (Al-'Alim) Allah Azza wa jalla kepada siapapun yang dikehendaki-Nya. Orang yang kreatif memiliki

kebebasan berpikir dan bertindak, yang merupakan perpaduan antara daya cipta, pemikiran, imajinasi, dan perasaan-perasaan yang memuaskan.

Kegiatan berpikir terbagi menjadi 2, yaitu berpikir asosiatif (tidak terarah) dan berpikir terarah Menurut Sarwono (2006: 20). Berpikir asosiatif adalah proses berpikir dimana suatu ide menstimulus timbulnya ide baru. Jalan pikiran tidak ditentukan atau diarahkan sebelumnya, sehingga ide-ide timbul secara bebas. Yang termasuk dalam berpikir ini adalah asosiasi bebas, asosiasi terkontrol, melamun mimpi dan berpikir artistik. Berpikir terarah adalah proses berpikir yang sudah ditentukan sebelumnya dan diarahkan pada sesuatu pemecahan masalah. Yang termasuk dalam berpikir jenis ini adalah berpikir kritis dan berpikir kreatif. Kemampuan berpikir inilah yang menghasilkan kreativitas berpikir.

Dalam Nashori (2004: 56) Guilfold menyebutkan bahwa proses berpikir yang menyebar dengan cara penekanan pada segi keragaman jumlah dan kesesuaian itu merupakan berpikir kreatif. Sedangkan keterampilan berpikir kreatif adalah suatu kemampuan seseorang dalam proses berpikir yang akan mengeluarkan ide-ide baru yang konstruktif dan baik sesuai dengan konsep dan prinsip yang persepsi maupun rasional dan intusi.

Kreativitas berpikir atau berpikir kreatif adalah kreativitas sebagai proses dan berpikir dilakukan secara terarah. Dalam berpikir kreatif, kreativitas merupakan tindakan berpikir yang menghasilkan gagasan kreatif atau cara berpikir baru, asli, independen dan imajinatif. Kreativitas juga dipandang sebuah proses mental. Daya kreativitas menunjukkan pada kemampuan berpikir yang lebih orisinal dibandingkan dengan kebanyakan orang lain.

Ciri-ciri anak kreatif menurut Torrance (Susanto, 2012: 262) ditinjau dari dua aspek, yaitu aspek kognitif dan afektif. Pertama, aspek kognitif; ciri-ciri kreativitas yang berhubungan dengan kemampuan berpikir kreatif atau divergen, yang ditandai dengan adanya beberapa keterampilan tertentu, seperti: keterampilan berpikir lancar (fluency), berpikir luwes/fleksibel (flexibility), berpikir orisinal (originality), keterampilan memerinci (elabration), dan keterampilan menilai (evaluation). Makin kreatif seseorang, maka ciri-ciri ini akan melekat pada dirinya.

Adapun menurut Guilford (Susanto, 2012: 117) mengemukakan bahwa ada empat sifat yang menjadi ciri kemampuan berpikir kreatif, yakni :

- 1) Kelancaran (*fluency*), ialah kemampuan untuk menghasilkan banyak gagasan.
- 2) Keluwesan (*flexibility*), ialah kemampuan untuk mengemukakan bermacam-macam pemecahan atau pendekatan terhadap masalah.
- 3) Keaslian (*originality*), ialah kemampuan untuk memecahkan gagasan dengan cara-cara yang asli, tidak klise.
- 4) Penguraian (*elaboration*), ialah kemampuan untuk menguraikan sesuatu dengan perinci, secara jelas, dan panjang lebar.

Diyakini kemampuan kreativitas ini pasti dimiliki oleh setiap individu masing-masing. Tetapi dengan satu catatan, selama individu tersebut selalu menuangkan dan menggunakan ide-idenya serta pemikiran kreatifnya dalam menjalankan kehidupannya. Maka dengan itu pula, ia dapat dikatakan memiliki kreativitas yang unggul dengan berusaha mengeluarkan seluruh kemampuannya dalam berkreasi.

Indikator untuk kreativitas yang meliputi ciri-ciri antara lain memiliki rasa ingin tahu yang mendalam dan sering mengajukan pertanyaan yang baik, memberikan gagasan atau usul terhadap suatu masalah juga bebas menyatakan pendapat kemudian mempunyai radar keindahan yang dalam dan menonjol dalam bidang seni serta mampu melihat suatu masalah dari berbagai segi atau sudut pandang, mempunyai rasa humor yang luas juga orisinal dalam ungkapan gagasan dan pemecahan masalah (Munandar, 2009: 71).

Usaha guru dalam menstimulus anak untuk meningkatkan kreativitasnya di sekolah yaitu bisa dengan cara menciptakan susana belajar yang menarik dan menyenangkan bagi anak, mengemas suatu kegiatan pembelajaran dengan sebuah permainan-permainan, memberikan fasilitas yang baik untuk anak dengan memberi alat permainan edukatif, memberikan anak ruang untuk anak mengeksplor kemampuannya dengan memberi kesempatan anak dalam berkreasi, dan jangan memaksakan keinginan anak. Untuk mengembangkan kreativitas anak pilihlah metode yang dapat meningkatkan rasa keingintahuan anak terhadap sesuatu dan pengembangan dalam berimajinasinya. Pilihlah juga metode yang mampu

mengarahkan anak dari mencari sampai menemukan suatu jawabannya dalam memecahkan masalah, membuat beberapa pertanyaan yang bertujuan untuk membantunya dalam memecahkan masalah, berpikir kembali, membangun dan akhirnya menemukan ide-ide yang baru. Dengan diberi stimulus melalui bermain, kreativitas anak akan berkembang secara optimal. Seperti yang dikatakan oleh Jean Piaget dalam Faudzidin (2004: 15), bahwa yang mampu memngaktifkan otak anak dengan baik, menggabungkan fungsi otak kanan dan otak kiri secara seimbang, membentuk struktur belahan otak kanan dan otak kiri secara seimbang, pembentukan struktur saraf dengan baik dan mengembangkan sistem-sistem saraf pemahanan yang baik sehingga berguna untuk masa yang akan datang itu didapatkan dari bermain. Dengan demikian, salah satu cara untuk bisa menstimulasi anak pada kemampuan kreativitasnya yaitu dengan bermain plastisin.

Menurut Depdikbud dalam Setiyorini (2015: 182) menjelaskan bahwa platisin merupakan media yang dapat digunakan untuk pengembangan kemampuan motorik halus dan kreativitas anak. Plastisin bertekstur lunak, sehingga mudah dibentuk menyerupai bentuk benda yang diinginkan sesuai imajinasinya. Alasan anak suka dengan plastisin yaitu karena dengan plastisin anak dapat meremas-remas, menekan, membentuk plastisin menjadi bentuk angka, binatang, benda, orang dan lain sebagainya sesuai kreasi dan imajinasi anak.

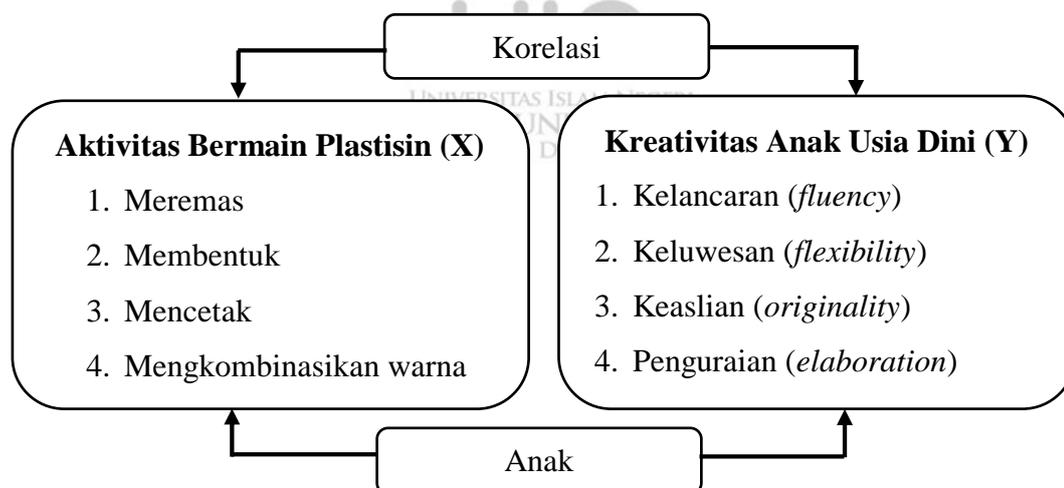
Kegiatan bermain dengan menggunakan plastisin dapat memberikan banyak kesempatan bagi anak-anak untuk mendapatkan pengalaman kreatif, karena plastisin mempunyai sifat lentur serta mudah dibentuk, sehingga anak dapat meremas, memilin, memijit, dan menempel bahan tersebut (Saputra, 2015: 2). Sedangkan menurut Anggraini dalam Haryani (2014: 59) menyatakan bermain plastisin adalah salah satu aktivitas yang bermanfaat untuk perkembangan otak anak. Dengan bermain plastisin, anak tak hanya memperoleh kesenangan, tapi juga bermanfaat untuk meningkatkan perkembangan otaknya. Dengan plastisin, anak-anak bisa membuat bentuk apapun dengan cetakan, mengkombinasikan warna plastisin dan membentuk pola.

Selaras dengan pendapat di atas, menurut Ki Hajar Dewantara dalam Suyanto (2008: 11) menyatakan bahwa anak usia dini belajar paling baik dengan

“indria” (indranya). Dengan plastisin anak dapat membuat berbagai bentuk apapun sesuai imajinasinya. Media plastisin dapat mengembangkan kreativitas anak, sebab anak dapat melakukan aktifitas eksplorasi dalam membuat berbagai bentuk model secara bebas dan spontan (Ismail, 2006: 222). Selain itu juga dengan bermain plastisin anak dapat mengenal berbagai warna. Sedangkan menurut Mina menjabarkan dalam Sari (2015: 2) bahwa media atau alat permainan (benda) yang bertekstur lunak yang bisa ditekan-tekan, diremas-remas, dibentuk, dicetak sesuai dengan keinginan dan imajinasi anak.

Berdasarkan beberapa uraian di atas, maka dengan anak melakukan aktivitas bermain plastisin memiliki pengaruh yang besar terhadap kreativitas anak usia dini. Indikator variabel X (aktivitas bermain plastisin) yang ditetapkan untuk mendalami dan mengukurnya yaitu : (1) meremas; (2) membentuk; (3) mencetak; (4) mengkombinasikan warna. Sedangkan untuk variabel Y (kreativitas anak usia dini) indikatornya yaitu : (1) kelancaran (*fluency*); (2) keluwesan (*flexibility*); (3) keaslian (*originality*); (4) penguraian (*elaboration*).

Untuk lebih jelasnya dari pemaparan kerangka pemikiran tersebut, maka digambarkan sebagai berikut :



Gambar 1.1 Bagan Kerangka Pemikiran

F. Hipotesis

Hipotesis merupakan pedoman karena data yang dikumpulkan adalah yang berhubungan dengan variabel-variabel yang dinyatakan dalam hipotesis tersebut.

Hipotesis yang dirumuskan dalam penelitian ini adalah terdapat hubungan yang signifikan antara aktivitas bermain plastisin dengan kreativitas anak usia dini. Untuk membuktikan kebenaran hipotesis tersebut maka akan dilakukan pengujian hipotesis. Dengan menguji hipotesis nol (H_0), apabila H_0 ditolak maka H_a diterima. Adapun kedua hipotesis tersebut dirumuskan sebagai berikut :

H_a : Terdapat hubungan antara aktivitas bermain plastisin dengan kreativitas anak usia dini di kelompok B Nabawi RA Asy-Syafi'iyah Jatinangor Kabupaten Sumedang.

H_0 : Tidak terdapat aktivitas antara kegiatan bermain plastisin dengan kreativitas anak usia dini di kelompok B Nabawi RA Asy-Syafi'iyah Jatinangor Kabupaten Sumedang.

G. Penelitian yang Relevan

Dalam bagian ini dikemukakan beberapa hasil penelitian yang mempunyai relevansi dengan penelitian yang dilakukan peneliti antara lain :

1. Penelitian oleh Ani Isrowiyah tahun 2017 yang berjudul “Hubungan Aktivitas Bermain Playdough dengan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini 5-6 Tahun di TK Purna SP 3 Suka Agung Kecamatan Buay Bahuga Kabupaten Way Kanan”. Berdasarkan hasil penelitian korelasi dan analisis yang telah dilakukan menunjukkan terbukti adanya hubungan antara aktivitas bermain playdough dengan kemampuan motorik halus anak usia dini. Adapun persamaan dalam penelitian terdahulu dengan yang peneliti lakukan saat ini yaitu penelitian terfokus pada aktivitas bermain plastisin atau playdough. Sedangkan perbedaannya terletak pada variabel terikat, penelitian terfokus pada Kemampuan Kreativitas Anak Usia Dini, sedangkan penelitian terdahulu terfokus pada Kemampuan Motorik Halus.
2. Penelitian oleh Mujianti tahun 2012 yang berjudul “Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Menggambar Bebas pada Anak Kelompok B TK Aisyiyah 2 Giroto Tahun Ajaran 2011/2012. Berdasarkan analisis

penelitian melalui kegiatan menggambar bebas dapat meningkatkan kreativitas anak terutama pada anak kelompok B TK Aisyiyah 2 Giriroti Tahun Ajaran 2011/2012. Penerapan metode menggambar bebas dapat meningkatkan kemampuan kreativitas pada anak didik. Hal ini ditunjukkan dari adanya peningkatan rata-rata presentase kemampuan kreativitas dari sebelum tindakan sampai pada siklus III yakni, pada sebelum tindakan 48,75%, siklus I mencapai 61,87%, siklus II mencapai 71,72%, dan siklus III mencapai 84,50%. Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas, tentu berbeda dengan peneliti yang melakukan penelitian korelasi. Adapun persamaan dalam penelitian terdahulu dengan yang peneliti lakukan saat ini yaitu penelitian terfokus pada Kemampuan Kreativitas Anak Usia Dini. Sedangkan perbedaannya terletak pada kegiatan yang dilakukan, penelitian saat ini melakukan kegiatan bermain plastisin. Sedangkan penelitian terdahulu melakukan kegiatan menggambar bebas.

3. Penelitian oleh Ilfi Rahmi Wardani tahun 2017 yang berjudul “Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus dengan Kegiatan Bermain menggunakan Media Plastisin di Kelompok B TK Al-Ulya Rajabasa Bandar Lampung. Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. Dari hasil penelitian pada setiap siklusnya telah menunjukkan adanya peningkatan kemampuan motorik halus anak dengan hasil yang meningkat (memuaskan). Hal ini dapat dipantau dari adanya perkembangan motorik halus anak yang sudah bisa mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media plastisin dalam kegiatan belajar mengajar bagi anak usia dini, baik anak didik maupun guru mengalami pengembangan keterampilan dan kreativitas dalam berkarya, mencari inovasi baru, dan menjawab pertanyaan, apalagi anak didik yang sangat signifikan dalam proses pengembangan motorik halusnya. Penelitian yang dilakukan ini adalah penelitian tindakan kelas, tentu berbeda dengan peneliti yang melakukan penelitian korelasi. Adapun persamaan dalam penelitian terdahulu dengan yang peneliti lakukan saat ini yaitu penelitian terfokus pada aktivitas

bermain plastisin atau playdough. Sedangkan perbedaannya terletak pada variabel terikat, penelitian terfokus pada Kemampuan Kreativitas Anak Usia Dini, sedangkan penelitian terdahulu terfokus pada Kemampuan Motorik Halus.

