

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Usia dini merupakan rentang waktu dimana anak mengalami perkembangan otak yang paling cepat dan tentunya juga mengalami beberapa aspek perkembangan yang sangat pesat dalam sepanjang sejarah kehidupannya, maka seringkali kita menyebutnya sebagai usia emas (*golden age*), dimana kita tidak boleh melewatinya begitu saja tanpa berbuat sesuatu. Sehingga sudah selayaknya kita harus memberikan perhatian lebih terhadap anak usia dini agar masa emas mereka dapat dilalui dengan menunjukkan keseluruhan aspek perkembangan yang maksimal.

Namun sayangnya ketika proses pembelajaran yang cenderung “*teacher centered*” akan mengakibatkan kreativitas anak menjadi kurang berkembang dengan baik dikarenakan guru cenderung dominan dalam memberikan pelajaran kepada anak dan menuntut anak usia dini agar dapat membaca menulis dan berhitung sehingga tidak ada kesempatan untuk menggali lebih potensi pada diri anak yang kreatif. Tentunya kreativitas anak pun akhirnya menjadi kurang diperhatikan. Namun, sebenarnya banyak sekali kegiatan bermain anak atau dengan penyediaan media pembelajaran yang dapat merangsang imajinasi anak (Handayani 2016, 534).

Pada usia tersebut tentunya anak membutuhkan bimbingan dan pengetahuan lebih untuk mengoptimalkan perkembangan seluruh potensi pada diri anak yang dapat bermanfaat untuk diri mereka sendiri ataupun bangsa ini. Apabila pada usia tersebut anak diberikan stimulasi atau rangsangan yang baik dan tepat, maka hal tersebut akan menjadi dasar yang terpenting untuk kelanjutan

pengembangan pada diri anak selanjutnya. Menurut Gunarti, dkk (2014, 1.29) mengatakan bahwa anak harus diberikan stimulasi atau rangsangan pendidikan untuk membantu mereka mencapai tahap perkembangannya agar siap untuk memasuki usia berikutnya dan apabila stimulasi atau rangsangan pendidikan diberikan dengan baik pada seorang anak manusia sejak lahir maka akan menunjukkan hasil perkembangan yang optimal dan maksimal.

Pada kehidupan ini tidak bisa dipungkiri melalui kenyataan bahwa perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sudah sangat maju dan hal ini merupakan suatu produk kreativitas manusia dimana seiring perjalanan waktu, perkembangan teknologi dapat menjadikan alat komunikasi semakin canggih dan multifungsi (Rusdi 2017, 260-261).

Kreativitas merupakan aspek lain pada diri anak yang juga sangat penting untuk diamati dan di stimulasi sedini mungkin. Hal tersebut sangat penting untuk kita latih dan rangsang sejak dini karena kebutuhan kreativitas sangat diperlukan dimasa kini dan yang akan datang. Pendapat yang mengatakan bahwa kreativitas merupakan sesuatu yang dapat diajarkan dan atau dihubungkan dengan subjek bidang tertentu adalah hal yang tidak benar, namun sebenarnya kreativitas adalah lepas dari bidang materi tertentu atau konten bidang khusus (Munandar 2014, 25).

Penelitian Miller and Gerard (1979) menyatakan jika terdapat hubungan yang positif antara kreativitas anak dengan karakteristik latar belakang suatu keluarga dimana jika orangtua membangun rasa hormat dan memberikan kebebasan pada anak usia dini. Jenis kelamin juga sangat tidak berpengaruh pada kreativitas, maka dari itu orangtua dapat mengembangkan kreativitas di rumah tanpa membedakan jenis kelaminnya. Hal senada juga disampaikan melalui

pernyataan dari Rothenberg (2015) bahwa dalam pengembangan anak yang kreatif, keluarga memiliki peranan yang sangat penting karena anak tumbuh dalam sebuah keluarga yang membantu mengembangkan kreativitasnya sehingga anak akan tumbuh menjadi orang dewasa dengan ketekunan dan motivasi yang luar biasa untuk bekerja dan mengeksplorasi, juga mempunyai keberanian dalam mengambil resiko, yang semuanya merupakan suatu karakteristik orang yang kreatif di berbagai bidang (Handayani, dkk 2017, 47).

Sehingga alangkah baiknya jika kreativitas anak dapat dikembangkan sebagai pendidikan utama di keluarga dan lingkungan pra sekolah sejak usia dini, sesuai dengan GBHN 1993 (Munandar 2014, 22).

Tumbuh kembang anak tentunya tidak hanya terlihat dari pertumbuhan fisik namun juga dapat terlihat dari perkembangan aspek sosial emosional, kognitif, serta motorik. Menentukan keberhasilan anak di masa perkembangan selanjutnya tentunya dapat dilihat dari masa awal perkembangan mereka.

Beberapa aspek perkembangan lainnya seperti kognitif, bahasa, motorik, sosial, moral, konsep diri, dan disiplin merupakan aspek-aspek yang saling berintegrasi dan mendukung satu sama lain. Jika salah satu aspek dapat berkembang secara optimal, maka tentunya akan mendukung perkembangan aspek lainnya. Sedangkan salah satu perkembangan aspek yang dapat diintegrasikan dengan aspek lainnya adalah aspek motorik sebagai contoh terlihat pada kemampuan anak saat memakai baju, makan, membersihkan tubuhnya, merawat dirinya, dan untuk penerimaan sosial, maka mereka diharapkan mampu mempelajari dan menguasai kemampuan motorik dimana keterampilan tersebut berguna untuk melakukan

segala sesuatu bagi dirinya dan untuk mencapai kemandiriannya (Ardyatmika, dkk 2016, 2).

Dalam mendidik anak usia dini, perlu diberikan rangsangan secara komprehensif sehingga tidak selalu berkaitan pada mengembangkan kecerdasan otak, namun juga untuk perkembangan aspek lainnya, misalnya dengan meningkatkan perkembangan kreativitas anak dengan memberikan rangsangan yang tepat dikarenakan kreativitas tersebut sangat penting untuk bekal anak dimasa depan. Selain itu mengenai aspek motorik halus anak, juga harus diberikan rangsangan agar motorik halus anak dapat berkembang dengan optimal sebagai contoh terlihat pada kemampuan anak saat memegang pensil, pensil warna, krayon, gunting, ataupun saat mengancingkan baju. Tentu saja kemampuan tersebut sangat penting untuk dikembangkan pada pribadi anak. Dikarenakan jika kita biarkan anak tidak berkembang motorik halusnya, maka ia pun akan mempunyai hambatan ke depannya seperti kemampuan memegang benda sehingga akan sering jatuh, kemampuan menulis sehingga tulisan nantinya akan tidak rapi dan cenderung sulit dibaca oleh orang lain, dan melakukan hal-hal untuk kepentingan dirinya sendiri seperti memegang sendok atau garpu saat makan, mengancingkan baju ataupun saat mereka membersihkan tubuh mereka (mandi, gosok gigi dll).

Berdasarkan kesimpulan di atas bahwa banyaknya aspek perkembangan yang harus dimiliki oleh anak, maka guru harus memberikan rangsangan yang tepat kepada anak untuk membantu mengembangkan aspek kreativitas yaitu dimana anak dalam tahap pemula dapat berkreasi atau berimajinasi untuk membuat atau menggambar sesuatu agar tidak selalu menggantungkan ataupun melihat contoh yang diberikan oleh orang lain, selain itu juga untuk perkembangan keterampilan

fisik motorik halus dalam melakukan beberapa aktivitas sehari-hari secara lebih mandiri.

Menurut hasil data peneliti dilapangan yang dilakukan di sekolah TK ABC, Serpong, BSD pada tanggal 1 Februari 2021 dan 15 Maret 2021. Pada penelitian tersebut ditemukan permasalahan saat kegiatan pembelajaran berlangsung pada kreativitas anak ditemukan fenomena jika terdapat 75% diantara 8 anak terdapat 6 anak masih kesulitan membuat gambar dengan kreasi sendiri dimana anak membuat gambar sesuai dengan gambar dari guru atau teman, sehingga nampak kurangnya orisinalitas yang muncul pada gambaran anak. Pada pengamatan tersebut, guru meminta anak untuk meneruskan ide menggambar lingkaran di atas kertas atau papan tulis kecil yang dikaitkan dengan topik pembelajaran *Mathematics* mengenai beberapa macam bentuk (*shapes*) dan salah satu jenis bentuk yang dipakai adalah mengenai bentuk lingkaran. Namun ketika diamati lebih lanjut anak-anak tersebut lebih senang menggambar bunga dan matahari seperti yang dicontohkan oleh guru. Sedangkan terdapat persentase 25% diantara 8 anak terdapat 2 anak yang mampu berkreasi dan berimajinasi sendiri tanpa bantuan dan melihat contoh dari guru. Diantaranya terdapat siswa yang menggambar buah *cerry* yang diletakkan di atas gambar es krim, kemudian terdapat pula siswa yang menggambar tokoh kartun yaitu Olaf. Guru dapat mengetahui gambar anak dengan memberikan pertanyaan kepada anak dan diminta menjelaskan sedikit mengenai gambarannya.

Sedangkan ketika pembelajaran motorik halus berlangsung ditemukan bahwa 77,78% diantara 9 anak terdapat 7 anak masih kesulitan melakukan kegiatan menggunting, dimana motorik halusnya belum berkembang seperti cara memegang gunting masih terlihat kaku dan masih membutuhkan bantuan orang dewasa. Pada

kegiatan ini membutuhkan peranan otot-otot jari tangan anak yang saat itu terlihat belum berkembang secara optimal pada beberapa aktivitas seperti memegang gunting dengan benar dan menggunting bentuk sederhana dengan rapi. Selain itu pada aktivitas menggunting, mereka masih dibantu oleh orangtuanya ataupun pendampingnya, cara memegang guntingnya pun masih terlihat sangat kaku, masih sangat berhati-hati dalam menggunting untuk mengikuti pola garis *zigzag* yang diberikan oleh guru, anak juga terlihat tidak mengikuti instruksi guru, terlihat bingung cara menggunakan gunting dengan memakai tangan kanan atau tangan kiri dan bahkan mereka malas melakukan karena merasa hal tersebut susah dilakukan. Sedangkan untuk hasil mengancingkan baju terlihat 88,89% dari 9 anak terdapat 8 siswa yang masih terlihat kurang menguasai mengancingkan baju. Dimana terlihat alasan-alasan mengenai hal tersebut dengan adanya siswa yang masih dibantu, kebingungan saat mengancingkan baju, terlihat kesedihan di raut wajah si anak dikarenakan tidak dapat mengancingkan bajunya, tidak mengikuti kegiatan mengancingkan baju, serta terlihat anak mengalami kesulitan dalam mengancingkan baju dan hanya memutar-mutarkan tangannya. Sehingga terlihat mereka masih membutuhkan bantuan dari orang dewasa dan tidak semua anak dapat menguasai motorik halusnya dikarenakan kurangnya stimulus.

Hal-hal tersebut diatas sangat membuat guru risau dan berpikir kembali dengan melakukan refleksi diri mengenai kreativitas dan kemampuan motorik halus anak. Jika kreativitas anak tidak di ajarkan sejak dini pula, dikawatirkan anak akan cenderung selalu menggantungkan ide dan kreativitas dari guru atau orang lain sehingga penciptaan kreativitas mereka pun akan terhambat. Menurut pendapat (Munandar 2014, 14) menyampaikan bahwa pendidikan tertuju pada

pengembangan kreativitas peserta didik untuk memenuhi kebutuhan pribadi serta kebutuhan masyarakat dan negara.

Kreativitas anak tidak sepenuhnya tergantung pada guru namun alangkah baiknya apabila guru dan orang-orang terdekat harus memahami dan memfasilitasi anak agar kreativitas mereka dapat muncul dan berkembang secara optimal menjadi suatu kekuatan yang dibutuhkan untuk kehidupan nantinya. Kemudian menurut Handayani, dkk agar anak dapat tumbuh menjadi orang yang kreatif tentunya semua itu tidak lepas dari bagaimana kontribusi orangtua dalam memberikan pendidikan kreativitas di keluarga (Handayani 2017, 51).

Sehingga untuk kreativitas dapat disimpulkan jika anak-anak usia dini seharusnya sudah dapat mengembangkan kreativitasnya dengan meneruskan ide menggambar, menggambar dengan baik, dan tidak hanya bergantung pada contoh-contoh yang diberikan oleh guru. Menurut Munandar (2014, 13) yang dapat dilakukan oleh guru adalah membantu peserta didik dalam menghadapi persoalan-persoalan di masa mendatang secara kreatif dan inovatif melalui pengembangan sikap dan kemampuan anak.

Dalam kegiatan belajar dan juga melalui pendidikan tentunya kreativitas dapat dikembangkan, dimana anak memiliki dorongan untuk tumbuh dan berkembang sehingga dengan dorongan yang ada dalam diri anak adalah merupakan suatu wujud dari dorongan kreatif. Dalam mengembangkan kreativitas anak tentunya diimbangi dengan kepribadian yang sehat karena jika kreativitas anak dapat berkembang dengan baik maka anak akan mengalami perkembangan kepribadian yang sehat, mandiri, percaya diri, dan produktif. Namun sebaliknya jika kreativitas anak kurang dapat berkembang dengan baik maka anak akan

mengalami pertumbuhan dengan kepribadian yang tergantung, mudah putus asa, kurang percaya diri, tidak produktif ataupun tidak memiliki keberanian (Berkah 2016, 20).

Sedangkan jika motorik halus anak tidak segera di stimulus sejak dini, dikawatirkan anak akan selalu menggantungkan bantuan kepada orang lain dan kemandiriannya pun akan terhambat. Dikaitkan dengan pendapat Fridani, dkk (2016, 1.23) pada bagian *check list* observasi bagian aspek motorik halus pada anak usia dini terdiri dari mengenakan, melepas, mengancingkan pakaian, mengambil benda-benda kecil, mengikuti jejak gambar/ stimulus, bermain *puzzle*, mengambar dan menggunting bentuk sederhana, menggunakan peralatan masak dengan bantuan. Selain itu pengendalian tangan menjadi sangat penting saat anak melewati tahun-tahun pra sekolah agar lebih berkembang seperti contohnya mampu membuka kancing besar secara mandiri.

Menurut data analisis dari Suriantoso, dkk (2015, 17) menyimpulkan bahwa kemampuan motorik halus pada peserta didik Kelompok bermain PAUD Tegaljaya dapat meningkat dengan menerapkan permainan *playdough*. Terlihat adanya kenaikan persentase ketuntasan yang terjadi pada kondisi awal dimana hanya terdapat 4 anak (33,33%) dari 12 siswa, pada siklus I meningkat menjadi 5 anak dengan persentase (41, 67%) dan siklus II meningkat menjadi 10 anak dengan persentase 83,33%. Kemampuan anak dalam meremas, memilin, mencetak, dan membuat bentuk kreasi dari *playdough* merupakan kemampuan motorik halus yang mengalami peningkatan.

Sedangkan hasil penelitian dari Handayani (2016, 530) pada 10 anak usia dini menunjukkan bahwa sebelum diberikan perlakuan tingkat kreativitas anak

berada pada kategori rendah (65%). Sedangkan setelah menggunakan media *playdough*, tingkat kreativitas anak mengalami peningkatan yang baik (86%). Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa media *playdough* memberikan pengaruh yang signifikan. Dengan demikian dapat direkomendasikan bagi guru untuk penggunaan media *playdough* dapat digunakan sebagai alternatif untuk mengembangkan kreativitas pada anak secara efektif. Bagi sekolah agar dapat memfasilitasi dengan menyediakan media pembelajaran lain untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini.

Upaya menghindari terhambatnya perkembangan kreativitas dan motorik halus anak maka saat melakukan pembelajaran tersebut, diharapkan anak melakukan kegiatan tersebut dengan senang dan tanpa paksaan. Maka dari itu, sebagai guru perlu menempatkan permainan dan pengalaman siswa sebagai titik tolak awal pembelajaran untuk siswa usia dini melalui kegiatan pembelajaran. Menyadari adanya beberapa kelemahan yang diamati oleh penulis beserta pengamat lainnya, maka muncul keinginan penulis untuk mendorong anak dalam mengembangkan beberapa aspek perkembangan, khususnya pada kreativitas dan motorik halus anak melalui kegiatan bermain dengan menggunakan media *playdough*. Alasan mengapa kita dapat melakukan pembelajaran dengan menggunakan pendekatan bermain karena merupakan salah satu kegiatan yang ditunggu-tunggu dan menyenangkan bagi anak untuk dapat lebih mengeksplorasi dirinya. Selain itu bermain dapat menstimulasi perkembangan anak secara optimal.

Salah satu kegiatan permainan anak menggunakan media *playdough* yang dapat mendorong imajinasi anak dan merupakan salah satu permainan edukatif untuk anak usia dini. Menurut (Dwirosanti 2008) dalam Handayani, dkk (2016,

532), pembelajaran anak usia dini dituntut untuk dapat menguasai kemampuan akademik seperti contohnya anak sudah harus dapat membaca, menulis, ataupun berhitung sehingga peningkatan kreativitas anak belum dapat berkembang secara optimal. Kreasi yang diciptakan dengan melalui khayalan anak seperti contohnya angka, abjad, binatang dan lainnya dengan menggunakan *playdough* akan sangat membantu anak dalam mengembangkan kreativitas dan melatih anak untuk menggunakan imajinasinya.

Selain itu kegiatan permainan anak menggunakan *playdough* tentunya dapat membantu mengembangkan keterampilan motorik halus anak. Keterampilan motorik halus anak dapat dibantu dikembangkan melalui salah satu kegiatan permainan anak karena selain memberikan kesenangan pada anak, juga permainan ini dapat membuat berbagai bentuk baru yang unik dengan menggunakan daya imajinasinya sehingga menjadikan anak bersemangat dalam membuat suatu kreasi bentuk. Selain itu, ketika anak memerlukan kelenturan terkait dengan motorik halus saat mereka membuat suatu bentuk dengan menggunakan *playdough*. Aktivitas permainan dengan menggunakan media *playdough* ini sangat sederhana, terdiri dari bahan yang sangat sederhana, ekonomis, mudah dibuat dan didapatkan (Ardyatmika dkk 2016, 3).

Pengalaman secara langsung saat bermain dengan media *playdough* dimana anak dapat membentuk kreasi bentuk lain yang anak suka sehingga diharapkan melalui pemanfaatan media *playdough* ini juga akan membuat anak lebih senang dalam bermain dan belajar serta untuk meningkatkan perkembangan kreativitas anak yang lebih tinggi (Fitriyana 2017, 17).

Salah satu bentuk metode pembelajaran melalui suatu permainan yang dapat membantu perkembangan kreativitas dan motorik halus anak adalah melalui aktivitas bermain *playdough*. Dimana anak akan belajar untuk menyebutkan bentuk apa yang telah mereka buat dengan menciptakan berbagai bentuk sesuka hati, sebagai contoh saat guru menjelaskan mengenai berbagai macam buah dengan menunjukkan gambar ataupun buah secara nyata/ riil, namun tanpa memberi contoh cara membuatnya, anak diminta untuk berkreasi atau membuat buah dengan menggunakan *playdough*. Ketika anak bermain dengan *playdough* tentunya mereka akan menggunakan jari-jari dan tangan mereka untuk menciptakan suatu bentuk sesuai dengan yang mereka inginkan. Sehingga tanpa disadari mereka telah melenturkan ataupun melatih otot-otot halus mereka (motorik halus) untuk lebih berkembang. Dari uraian tersebut dapat diketahui bahwa penerapan bermain *playdough* diharapkan dapat membuat anak senang dalam bermain dan belajar juga tentunya akan mengembangkan kreativitas dan motorik halus mereka.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti akan menerapkan bermain *playdough* dalam pembelajaran untuk mengembangkan kreativitas dan motorik halus anak usia dini. Pada kegiatan permainan ini anak akan diajarkan untuk membuat atau menciptakan kreasi dengan menggunakan *playdough*.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang di atas, terdapat permasalahan yaitu:

1. Rendahnya tingkat kreativitas anak dalam berimajinasi untuk membuat kreasi gambar sehingga mereka hanya terlihat mengingat atau melihat gambar yang dicontohkan oleh guru. Kemampuan berkreasi ini sangat penting karena

untuk membekali anak di usia selanjutnya dan dapat memenuhi kebutuhan pribadinya kelak.

2. Dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran motorik halus masih belum berkembang dimana anak masih belum mempunyai kontrol tangan yang baik saat menggunting kertas mengikuti pola. Anak juga mengalami kesulitan dalam mengancingkan baju sehingga masih mendapat bantuan dari orang dewasa. Sehingga akan mengganggu proses pembelajaran berlangsung khususnya mengenai kesiapan diri dan kemandirian anak. Tidak semua anak di kelas tersebut dapat menguasai motorik halus dengan maksimal karena kurangnya stimulus.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, peneliti mempunyai batasan masalah yang hanya berfokus pada masalah pencapaian perkembangan aspek kreativitas dan motorik halus anak usia dini yang dilakukan di sekolah TK ABC yang berlokasi di Serpong, BSD. Penelitian ini terbatas pada jumlah anak yaitu sejumlah 10 siswa dalam suatu kelas.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada batasan masalah, terdapat rumusan masalah pada penelitian di sekolah TK ABC Serpong, BSD yaitu:

- 1) Bagaimana penerapan bermain *playdough* untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini di TK ABC?

- 2) Bagaimana penerapan bermain *playdough* untuk mengembangkan motorik halus anak usia dini di TK ABC?
- 3) Bagaimana perkembangan kreativitas anak setelah penerapan bermain *playdough* di TK ABC?
- 4) Bagaimana perkembangan motorik halus anak setelah penerapan bermain *playdough* di TK ABC?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, terdapat tujuan penelitian yang dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Mengetahui bagaimana peranan kegiatan bermain *playdough* dapat mengembangkan kreativitas pada anak usia dini usia 4-5 tahun.
- 2) Mengetahui bagaimana peranan kegiatan bermain *playdough* dapat mengembangkan motorik halus pada anak usia dini 4-5 tahun.
- 3) Menganalisis kreativitas pemula anak usia 4-5 tahun setelah penerapan kegiatan bermain *playdough*.
- 4) Menganalisis motorik halus pemula anak usia 4-5 tahun setelah penerapan kegiatan bermain *playdough*.

1.6 Manfaat Penelitian

Terdapat manfaat praktis dan teoritis yang diperoleh dari penelitian ini yaitu:

- 1) Secara Praktis
 - a) Manfaat bagi guru

- 1)) Mengetahui informasi mengenai pencapaian perkembangan kreativitas dan motorik halus anak dengan memanfaatkan kegiatan bermain *playdough*.
 - 2)) Memberikan pengalaman informasi dan membuktikan pada guru jika bermain *playdough* dapat membantu dan berpengaruh bagi perkembangan kreativitas dan motorik halus anak.
 - 3)) Menjadikan sebagai salah satu alternatif pembelajaran yang menyenangkan dan dapat diterapkan di sekolah untuk pengajaran anak usia dini 4-5 tahun.
 - 4)) Merupakan inovasi untuk meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan.
- b) Manfaat bagi orang tua
- 1)) Melihat pentingnya bermain *playdough* sebagai aktivitas yang sangat dibutuhkan oleh anak untuk mendukung masa perkembangannya.
 - 2)) Perlunya pengembangan pada beberapa aspek perkembangan anak lebih lanjut.
 - 3)) Memberikan informasi mengenai pencapaian perkembangan kreativitas dan motorik halus anak sehingga orang tua dapat terus membantu mengembangkan aspek – aspek tersebut melalui permainan *playdough* sebagai pembelajaran secara tidak langsung di rumah.
- c) Manfaat bagi sekolah
- 1)) Melihat pentingnya bermain *playdough* sebagai aktivitas yang sangat dibutuhkan oleh anak untuk mendukung masa perkembangannya.
 - 2)) Melihat jika terdapat beberapa aspek perkembangan anak yang masih perlu untuk dikembangkan lebih lanjut.

3)) Sebagai acuan untuk menciptakan kegiatan yang lebih menunjang pada aspek kreativitas dan motorik halus anak agar anak tetap dapat mengembangkan aspek-aspek tersebut dan pemanfaatan bermain *playdough* yang sangat membantu untuk meningkatkan mutu pembelajaran yang disesuaikan dengan tahap tumbuh kembang anak.

d) Manfaat bagi peneliti

1)) Sebagai pengalaman untuk mengetahui hasil penelitian kelas yang akurat mengenai pencapaian hasil perkembangan kreativitas dan motorik halus anak usia dini melalui penerapan kegiatan bermain *playdough*.

2)) Memberikan kontribusi positif bagi peneliti agar dapat dilakukan perbaikan pada kualitas pengajaran guru di kelas serta pendidikan di sekolah.

2) Teoritis

a) Mengetahui efektivitas kegiatan bermain *playdough* untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini

b) Mengetahui efektivitas kegiatan bermain *playdough* untuk mengembangkan motorik halus anak usia dini

1.7. Sistematika Penulisan

Pada penulisan tesis ini terdapat 5 bab yang masing-masing bab terdiri dari Pendahuluan, Landasan Teori, Metode Penelitian, Hasil Penelitian, dan terakhir adalah mengenai Kesimpulan dan Saran.

Adapun sistematika PTK (Penelitian Tindakan Kelas) terdiri dari lima komponen yaitu :

1) BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab pertama sebagai pendahuluan penelitian berisi uraian mengenai latar belakang masalah yang kemudian diidentifikasi dan dilakukan pembatasan masalah. Peneliti merumuskan masalah selanjutnya yang akan diteliti lebih spesifik. Selain itu dipaparkan juga apa yang menjadi tujuan penelitian, manfaat penelitian baik secara manfaat teoritis maupun kegunaan praktisnya, serta sistematika penulisan.

2) BAB II : LANDASAN TEORI

Selanjutnya pada bab kedua terdiri dari paparan teori-teori yang berkaitan dengan variabel dalam penelitian dimana menjelaskan mengenai bermain, bermain *playdough*, ciri-ciri bermain *playdough*, kemampuan kreativitas, keterampilan motorik halus, perkembangan pada anak usia dini usia 4-5 tahun, penelitian sebelumnya, kerangka berpikir serta hipotesis tindakan.

3) BAB III : METODE PENELITIAN

Berisi tentang desain penelitian yang merupakan Penelitian Tindakan Kelas, rancangan penelitian, definisi konseptual dan operasional, tempat, waktu dan subjek penelitian, latar (*setting*) penelitian, prosedur penelitian dan pengumpulan data, pelaksanaan tindakan serta analisis data.

4) BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini tersaji mengenai paparan bagaimana penerapan bermain *playdough* pada ketiga siklus Penelitian Tindakan kelas (PTK), setiap siklus akan menjelaskan mengenai perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), pengamatan (*observation*) dan refleksi (*Reflection*), serta pembahasan analisis

keseluruhan siklus dan temuan-temuannya juga hambatan yang ditemui selama proses penelitian berlangsung dan cara mengatasinya.

5) BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Merupakan bab terakhir dimana dalam bab ini akan membahas tentang kesimpulan hasil penelitian, pemberian saran dari peneliti yang bermanfaat bagi siswa, guru, sekolah, pembaca dan penelitian selanjutnya serta keterbatasan penelitian.

