

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Setiap manusia dilahirkan mempunyai jasmani dan pikiran. Oleh karena itu harus dikembangkan melalui pendidikan. Pendidikan merupakan hak yang harus didapatkan setiap manusia dari lahir sampai dewasa, karena pendidikan merupakan proses pembelajaran yang dibutuhkan setiap orang agar tumbuh dan berkembang menjadi manusia yang bertanggung jawab, mandiri, berkarakter, dan kreatif. Pendidikan salah satu aspek yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Pendidikan merupakan dasar yang kuat bagi seseorang untuk berkembang dan mengembangkan potensinya.² Oleh karena itu, pendidikan sangat penting diberikan sedini mungkin. Banyak anjuran dalam Al-Qur'an dan hadist yang menjelaskan kewajiban menuntut ilmu salah satunya :

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ
أَنْشُرُوا فَأَنْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا
تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ۝۱۱

Artinya: “*Hai orang- orang yang beriman, apabila dikatakan kepadamu berlapang-lapanglah dalam majelis, maka*

² *Ibid*, hlm. 2

lapangkanlah niscaya Alloh akan memberikan kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan berdirilah”

Maksud ayat tersebut yaitu bahwa pendidikan bisa didapat dari berbagai tempat, bukan hanya didapat dari lingkungan keluarga melainkan pendidikan juga bisa didapat dari lingkungan sekolah, maupun lingkungan masyarakat disekitar anak.

Pendidikan anak usia dini atau sering disebut PAUD merupakan pendidikan awal prasekolah sebelum memasuki pendidikan dasar pada jenjang pendidikan formal, yang menitik beratkan pada dasar pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik kasar dan motorik halus), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual) sosial emosional (sikap dan perilaku serta agama), bahasa dan komunikasi.³ Menurut UU Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 14 berisi tentang pendidikan anak usia dini merupakan pembinaan yang diberikan kepada anak usia 0-6 tahun yang dilakukan pemberian stimulus, rangsangan yang tepat untuk mengembangkan setiap kecerdasan yang anak miliki secara optimal.⁴

Media dalam proses belajar mengajar sangatlah diperlukan untuk memudahkan penyampaian pembelajaran kepada anak-anak. Menurut Darihastining media adalah alat yang diperlukan guru dan peserta didik untuk pembelajaran yang efektif, memudahkan guru dalam memberi materi pembelajaran.

³ H. M. Afifah, I., & Sopiany, “Penggunaan Media Balok Terhadap Kreativitas Anak Usia 5 - 6 Tahun.” TAHUN 87, no. 1,2 (2017): 149–200.

⁴ Universitas Sriwijaya et al., “Identifikasi jenis bermain anak usia (4-5) tahun selama belajar dari rumah di kelurahan pahlawan Palembang skripsi,” 2022.

Media yang tepat bisa dikombinasikan dengan mudah ketika mengajar dengan strategi pendekatan dan metode lainnya.⁵ Media permainan juga sangat membantu meningkatkan kreativitas pada anak, karena permainan merupakan salah satu media yang dapat memotivasi anak untuk mengurangi rasa bosan dan jenuh pada saat kegiatan belajar mengajar.

PAUD Bintang Ananda merupakan salah satu lembaga anak usia dini yang berada di Kelurahan Botoran Kabupaten Tulungagung. PAUD Bintang Ananda memiliki 3 kelas setiap kelas memiliki umur yang berbeda-beda dan juga memiliki keunikan yang beragam. Anak-anak disana memiliki imajinasi dan rasa ingin tahu yang besar dalam membuat sesuatu karya, maka dari itu sangat diperlukan media yang tepat dan beragam.

Kreativitas merupakan aktivitas yang dilakukan dengan imajinasi dan menghasilkan karya baru dari bentuk sebelumnya, pendapat ini dikemukakan oleh NACCE(National Advisory Committee on Creativitas and Cultural Education).⁶ Paul Torrance dari Universitas Georgia mengatakan ada beberapa ciri-ciri kreatif yaitu: (1) anak yang kreatif belajar dengan menggunakan banyak cara kreatif, (2) anak yang kreatif memiliki perhatian yang teliti terhadap suatu hal usaha yang dibutuhkan untuk menjadi kreatif, (3) anak kreatif dapat menggabungkan terhadap hal yang tidak biasa, (4) anak kreatif banyak belajar

⁵ Badru Zaman, M Pd, dan Hj Cucu Eliyawati, “Media Pembelajaran Anak Usia Dini,” *Media Pembelajaran Anak Usia Dini* 6, no. 1 (2010): 34, http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR._PGTK/197010221998022.CUCU_Eliyawati/MEDIA_PEMBELAJARAN_ANAK_USIA_DINI-PPG_UPI.pdf.

⁶ Balandina Debeturu dan Elisabeth Lanny Wijayaningsih, “Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun melalui Media Magic Puffer Ball,” *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 3, no. 1 (2019): 233, <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.180>.

melalui imajinasi untuk memecahkan masalah dari pengalaman yang pernah dialami, (5) anak kreatif dapat bercerita dengan menggunakan kata-kata dan tempat sebagai objeknya dengan bahasanya sendiri.⁷ Mengembangkan kreativitas pada anak usia dini dapat meningkatkan imajinasi anak yang lebih banyak dan dapat membayangkan konsep yang lebih abstrak, sehingga membantu mereka memahami lingkungan sekitar agar menjadi lebih inovatif dalam berfikir kedepan. Anak-anak juga dapat meningkatkan sosial ketika bereksplorasi dengan cara kreatif, ketika mereka sering melakukannya dengan teman dan kelompok sehingga membantu mereka membangun keterampilan sosial dan belajar bekerja sama dengan orang lain.

Namun kreativitas anak-anak di PAUD Bintang Ananda belum begitu berkembang seluruhnya. Sebagian anak masih mengalami kesulitan ketika anak menuangkan ide, imajinasi, dan membuat karya tiga dimensi. Anak merasa kesulitan sehingga cenderung meminta bantuan guru. Sehingga media *Magic puffer ball* ini sangat diperlukan.

Dalam pembelajaran anak usia dini selalu ada media untuk menyampaikan materi pembelajaran. Salah satu cara yang efektif untuk mengembangkan kreativitas adalah dengan memperkenalkan anak-anak pada berbagai jenis mainan yang dapat merangsang pikiran mereka, agar dapat berfikir kreatif dan mengembangkan keterampilan tiga dimensi. Alat permainan yang dapat mengasah kreatifitas dan melatih keterampilan tiga dimensi diantaranya balok kayu susun, lego, *Magic puffer ball* dan lain sebagainya. Permainan *Magic puffer ball* ini permainan yang belum banyak orang yang mengetahuinya, sebenarnya permainan ini sama seperti balok susun dan lego tetapi hanya

⁷ Ibid., hal. 3.

berbeda bentuknya. Sehingga membantu anak untuk meningkatkan kreativitas.⁸ Media *Magic puffer ball* dapat meningkatkan kreativitas anak karena dapat memberikan rangsangan sensorik yang berbeda, anak akan senang memegang, meremas, menarik, dan memutar bola ini. *Magic puffer ball* adalah bola kecil berbulu yang dapat ditekan-tekan dan diregangkan. Ketika bola ini ditekan akan berubah bentuk semakin kecil, dan ketika dilepaskan bola ini akan kembali ke bentuk semula.

Bentuk dari media ini sangat menarik untuk anak, karena memiliki bentuk yang unik, memiliki banyak warna, memiliki banyak tambahan pernak pernik tambahan untuk hiasan, dan ringan pada saat dipegang sehingga mempunyai daya tarik untuk dimainkan oleh anak-anak. Menggunakan media ini membantu anak berimajinasi dan dapat menemukan ide untuk membuat sesuatu dari *Magic puffer ball*. Biasanya media permainan ini digunakan untuk mengasah motorik halus pada anak, selain itu permainan ini ringan dan mudah dibentuk, dan dapat juga dikreasi menjadi bentuk 3 dimensi. Permainan ini adalah permainan bongkar pasang yang dapat di gunakan berulang kali.⁹

Permainan *Magic puffer ball* ini dapat membantu menstimulus serta mengembangkan kreativitas pada anak usia dini khususnya untuk anak-anak di PAUD Bintang Ananda. Menurut Debeturu *Magic puffer ball* adalah suatu permainan yang berbentuk seperti rambutan dengan beraneka warna yang menarik, yang dimana cara memainkannya digabungkan antara bola satu dengan yang lainnya, bisa dengan cara diremas dan

⁸ Ibid., hal. 4.

⁹ Debeturu dan Wijayaningsih, "Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun melalui Media Magic Puffer Ball."

dengan cara digabungkan satupersatu lalu disusun sehingga menjadi bentuk yang di inginkan. Media ini masih jarang digunakan disekolah lain, tetapi di PAUD Bintang Ananda sudah mempunyai media *Magic puffer ball* ini. Sekolah ini membelinya karena selain bentuknya yang unik juga dapat membatu mengembangkan kreativitas anak khususnya untuk membuat karya tiga dimensi.

Penelitian terdahulu dengan judul *Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun melalui Media Maggic Puffer Ball*, yang dilakukan oleh M Aritonang menggunakan metode penelitian tindak kelas dengan menggunakan tahapan 2 siklus. Kesimpulannya bahwa dengan menggunakan *Maggic Puffer Ball* dapat meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun. Dengan data awal sebelum menggunakan siklus sebesar 22% dan sesudah menggunakan 2 siklus dengan menggunakan 4 kali pertemuan mendapatkan hasil sebesar 75%.¹⁰ Selanjutnya penelitian dari Balandina Debeturu dengan judul *Pengaruh Penggunaan Media Maggic Puffer Ball Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun*, dengan menggunakan metode penelitian kuantitatif eksperimen. Penelitian dilakukan dengan 3 kali perlakuan , dari analisis data memiliki skor 5,65 kemudia menjadi 9,6 dan yang terakhir menjadi 12,95.

Jadi dari kedua penelitian di atas penggunaan media *Maggic Puffer Ball* dengan masing-masing perlakuan dari peneliti yang di berikan kepada anak usia dini dapat meningkatkan kreativitasnya, baik dalam penelitian menggunakan metode penelitian tindak kelas maupun penelitian kuantitatif eksperimen dengan hasil yang berkembang.

¹⁰ Ibid., hal. 6.

Di PAUD Bintang Ananda anak-anak mempunyai imajinasi yang banyak, tetapi mereka belum begitu percaya diri untuk membuat karya baru, apabila tidak disuruh oleh gurunya. Anak disana selalu fokus untuk mencontoh apa yang dibuat guru dengan menggunakan bahan dan alat yang sudah disiapkan oleh guru, sehingga mereka belum berani membuat karya baru dengan menggunakan media *Maggic Puffer Ball*. Dengan memberikan stimulus tersebut anak seolah-olah dibentuk menjadi pribadi “peniru” bukan pribadi “pencipta” atau “penemu”. Padahal lembaga mempunyai beberapa media yang dapat mengembangkan kreativitas anak, salah satunya yaitu *Magic puffer ball*. permainan ini sebenarnya bisa dijadikan media untuk mengasah kreativitas anak-anak. Karena permainan ini sering dibuat mainan anak-anak tanpa memperhatikan fungsinya. Anak juga dapat mengasah imajinasi dan kreasi melalui permainan *Magic puffer ball* agar berkembang. Dari uraian diatas, peneliti mengambil judul **Penggunaan Media *Magic Puffer Ball* Dalam Mengembangkan Kreativitas Tiga Dimensi Anak Usia Dini Tahun Di PAUD Bintang Ananda Kecamatan Tulungagung.**

B. Fokus Penelitian

1. Bagaimana perencanaan pembelajaran media *Magic puffer ball* dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini dalam membuat karya tiga dimensi di PAUD Bintang Ananda kecamatan Tulungagung?
2. Bagaimana penerapan media *Magic puffer ball* dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini dalam menyusun karya tiga dimensi di PAUD Bintang Ananda kecamatan Tulungagung?
3. Bagaimana evaluasi penggunaan media *Magic puffer ball* dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini dalam

menyusun karya tiga dimensi di PAUD Bintang Ananda kecamatan Tulungagung?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mendiskripsikan perencanaan pembelajaran media *Magic puffer ball* dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini dalam membuat karya tiga dimensi di PAUD Bintang Ananda kecamatan Tulungagung.
2. Untuk mendiskripsikan penerapan media *Magic puffer ball* dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini dalam menyusun karya tiga dimensi di PAUD Bintang Ananda kecamatan Tulungagung.
3. Untuk mendiskripsikan evaluasi penggunaan media *Magic puffer ball* dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini dalam menyusun karya tiga dimensi di PAUD Bintang Ananda kecamatan Tulungagung.

D. Kegunaan Penelitian

Penelitian yang dilakukan ini memberikan kegunaan sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan menambah ilmu pengetahuan, wawasan, dan pandangan terutama tentang media *Magic puffer ball* dalam mengembangkan kreativitas anak, sehingga bisa lebih berkembang di pendidikan anak usia dini.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Anak

Anak mendapatkan stimulasi dan bimbingan dengan baik sehingga bakat kreativitasnya dapat berkembang secara optimal.

- b. Bagi Guru

Memperoleh wawasan baru tentang mengembangkan alat permainan menjadi media untuk mengembangkan dan mengasah kreativitas anak usia dini.

c. Bagi Sekolah

Mendapatkan kepercayaan dari orang tua karena sekolah telah berhasil membimbing anak untuk mendapatkan prestasi akademik.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan bisa memberikan solusi untuk mengembangkan kemampuan kreativitas anak yang dapat di tuangkan ide/gagasan atau apapun melalui media *Magic puffer ball*. penelitian ini diharapkan bisa menjadi acuan bagi penelitian selanjutnya atau peneliti lain yang ingin mengkaji mendalam mengenai media *Magic puffer ball* dalam mengembangkan kreativitas tiga dimensi anak usia 5-6 tahun di PAUD Bintang Ananda kecamatan Tulungagung.

E. Penegasan Istilah

Penulis mengambil judul tentang” Penggunaan Media *Magic Puffer Ball* Dalam Mengembangkan Kreativitas Tiga Dimensi Anak Usia 5-6 Tahun Di PAUD Bintang Ananda Kecamatan Tulungagung”, dari judul tersebut penegasan istilahnya adalah sebagai berikut:

1. Penegasan Konseptual

a. Penggunaan

Dalam era moderen seperti ini penggunaan media pembelajaran sangat penting dalam membantu proses belajar mengajar. Penggunaan media sangat berpengaruh terhadap berhasilnya suatu pembelajaran. Karena tujuan dari penggunaan media pembelajaran

untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang materi pembelajaran dan memfasilitasi pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan efektif.¹¹

b. Media

Media adalah alat bantu pembelajaran yang merupakan bagian dari proses perencanaan dalam manajemen pembelajaran PAUD. Media merupakan pengantar pesan dari guru menyampaikan materi untuk peserta didik.

c. *Magic Puffer Ball*

Magic Puffer Ball adalah media atau permainan baru yang bentuknya seperti buah rambutan dan media tersebut berukuran kecil-kecil. Media tersebut dapat membuat berbagai macam bentuk sesuai dengan keinginan yang ada pada diri anak itu sendiri. Membuat bentuk dari media *magic puffer ball* memberikan kesempatan kepada anak untuk berimajinasi, menemukan ide, atau gagasan anak yang akan membuat bentuk agar dapat membantu meningkatkan kreativitas anak-anak. Media ini membantu mengembangkan kreativitas anak dan membantu melatih motorik halus anak karena pada saat membuat membutuhkan koordinasi tangan untuk membuat bentuk-bentuk dari media *magic puffer ball*.¹²

d. Kreativitas

Kreativitas adalah kemampuan manusia untuk menghasilkan gagasan yang berasal dirinya

¹¹ Almira Amir, "Jurnal eksakta volume 1, 2016 1," *Eksakta 2*, no. 1 (2016): 34–40.

¹² Debeturu dan Wijayaningsih, "Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun melalui Media Magic Puffer Ball."

sendiri, sehingga dapat menciptakan hal baru atau memodifikasi barang yang sudah ada ditambah inovasi baru.¹³ Kreativitas dalam lingkungan selalu dikaitkan dengan prestasi istimewa dalam menciptakan sesuatu yang baru dan cara-cara pemecahan masalah yang tidak dapat ditemukan oleh kebanyakan orang dengan menggunakan ide-ide baru.

e. Karya tiga dimensi

Seni rupa tiga dimensi adalah karya seni rupa yang memiliki unsur dimensi sekaligus memiliki tiga unsur ukuran yaitu, panjang, lebar, dan tinggi sehingga menciptakan artistik atau bentuk yang unik. karya tiga dimensi memiliki ruang yang jelas, mempunyai tekstur, dan juga memiliki warna atau cahaya yang menarik.¹⁴

2. Penegasan Oprasional

Berdasarkan penegasan istilah secara konseptual diatas, maka pengesahan istilah secara oprasional yang dimaksud dari **“Penggunaan Media Magic Puffer Ball Dalam Mengembangkan Kreativitas Tiga Dimensi Anak Usia Dini Tahun Di PAUD Bintang Ananda Kecamatan Tulungagung”** anak usia dini merupakan masa penting dalam perkembangan setiap individu. Pada masa ini anak mulai mengembangkan berbagai kemampuan seperti nilai agama, kognitif, bahasa, sosial, motorik, dan seni. Salah satu aspek yang penting dalam perkembangan anak adalah kreativitas.

¹³ Uswatun Hasanah dan Dian Eka Priyantoro, “Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Origami,” *Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 5, no. 1 (2019): 61, <https://doi.org/10.32332/elementary.v5i1.1340>.

¹⁴ Sri Reni Wahyuningsih, Alimuddin, dan Sukarman B, “Pengembangan Materi Ajar Seni Kriya Tiga Dimensi Untuk Pembelajaran Seni Budaya (Seni Rupa) yang Valid di Kelas X SMK (SMK) Makassar Sri Reni Wahyuningsih 1 , Alimuddin 2 , Sukarman B. 3,”.

Kreativitas membantu anak untuk berpikir kritis Mendi *Magic Puffer Ball* adalah alat permainan berbentuk bola-bola kecil yang memiliki tekstur yang unik,berambut dan berwarna warni. Bola ini dapat mengembang jika ditekan maupun dan dilepas. Cara memainkan permainan ini dengan cara ditempel tempelkan antara bola satu dengan lainnya tanpa menggunakan lem.

F. Sistematika Pembahasan

Upaya untuk mempermudah dalam pembacaan ,maka perlu adanya sistematika pembahasan yang jelas. Sistematika pembahasan ini bertujuan untuk memudahkan jalannya pembahasan, sehingga uraian-uraian dapat diikuti dan dapat dipahami secara teratur dan sistematis. Adapun sistematika pembahasan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

BAB I pendahuluan, Pada bab ini, menjelaskan tentang masalah yang dibahas dalam penelitian bertujuan untuk penyelesaian suatu masalah yang terjadi dilapangan. Bab ini meliputi konteks penelitian , fokus penelitian, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, penegasan istilah dan sistimatika penulisan penelitian.

BAB II kajian pustaka, pada bab ini menjelaskan terkait deskripsi teori, penelitian terdahulu dan paradigma penelitian. Pada bagian deskripsi teori meliputi:

BAB III metode penelitian, pada bab ini berisi metode penelitian yang meliputi: 1. Pendekatan jenis penelitian; 2. Kehadiran peneliti; 3. Lokasi penelitian; 4. Data dan sumber data; 5. Teknik pengumpulan data; 6. Analisis data; 7. Prosedur penelitian.

BAB IV hasil penelitian, dalam bab ini akan membahas hasil dari data yang sudah diteliti mulai dari deskripsi data, temuan penelitian, analisis data.

BAB V pembahasan, dalam bab ini berisi pembahasan dari hasil penelitian.

BAB VI penutup, dalam bab ini berisi tentang kesimpulan hasil penelitian dan saran **tentang** penelitian yang dicapai.