

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Anak Usia Dini adalah masa yang cemerlang, dimana anak-anak adalah masa imajinasi, masa peniruan, masa untuk cepat menguasai/cepat mendapatkannya, masa tanggap dan masa bermain. Anak Usia Dini dapat berkreasi dengan segala sudut pandang yang ada di dalam dirinya, salah satu sudut yang tercipta adalah sudut pandang imajinasi dimana anak kecil mengungkapkan pemikirannya. Imajinasi diperlukan untuk peningkatan penalaran anak dengan pendekatan pembelajaran yang terbaik untuk anak adalah melalui latihan-latihan dan pendekatan bermain. Bermain sebagai salah satu bentuk gerak pembelajaran dalam berkreasi permainan yang imajinatif dan menyenangkan. Froebel mengungkapkan melalui permainan imajinatif anak dapat berkreasi dan mengkoordinasikan seluruh kemampuannya (Lestari, 2020). Anak usia dini dimana cara pembelajarannya lebih banyak belajar melalui bermain dan melakukan eksplorasi terhadap objek-objek dan pengalamannya karena anak dapat membangun pengetahuannya sendiri melalui interaksi sosial dengan orang dewasa pada saat mereka memahaminya dengan bahasa dan gerakan sehingga tumbuh menuju secara kognitif menuju berfikir verbal.

Menurut Kemp & Dayton mengemukakan dampak positif dari penggunaan media pembelajaran yaitu (Guslinda & Kurnia, 2018): Pembelajaran bisa lebih menarik adanya pemakaian media dalam pembelajaran akan dapat menimbulkan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran. Maka penyampaian pesan dalam pembelajaran akan lebih jelas sehingga anak akan termotifasi dan membuat anak ingin tahu terhadap pembelajaran yang disampaikan. Sikap positif anak terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan.

Empat hal paling pokok harus dimiliki, yaitu *creativity, critical thinking, communication, collaboration* (Nurjanah, 2020). Keterampilan abad ke-21 dapat diingat kembali dengan kondensasi 4K, kreativitas, kritis,

komunikasi, kerjasam. Hal ini sesuai dengan teorin bloom yang menyatakan bahwa imajinasi merupakan kapasitas paling tinggi dalam aspek perkembangan kognitif. Oleh karena itu, memberikan inovasi pada pendidikan anak sangatlah penting.

Allah Subhanahu Wa Ta'ala berfirman :

وَإِنْ يَمْسَسْكَ اللَّهُ بِضُرٍّ فَلَا كَاشِفَ لَهُ إِلَّا هُوَ وَإِنْ يَمْسَسْكَ بِخَيْرٍ فَهُوَ عَلَىٰ كُلِّ شَيْءٍ قَدِيرٌ

Artinya : "Dan jika Allah menimpakan suatu kemudharatan kepadamu, maka tidak ada yang dapat menghilangkannya selain Dia sendiri. Dan jika Dia mendatangkan kebaikan kepadamu, maka Dia Maha Kuasa atas segala sesuatu". (QS. Al-An'am 6: Ayat 17).

Beberapa ahli menyatakan bahwa kreativitas merupakan kemampuan dalam berfikir dan menggabungkannya semua ide kemudian mengkombinasikannya sehingga terbentuknya sebuah pemahaman. Perlu dipahami juga bahwa kreativitas anak yang satu dengan yang lainnya tidak dapat disamakan, karena pemikiran anak – anak berbeda, hal ini bergantung dari sudut pandang masing-masing individu.

Imajinasi dalam pendidikan harus dilakukan dan merupakan sesuatu yang penting dalam kehidupan sehari-hari, terutama pada anak usia dini, karena dapat menjadikan anak lebih berguna. Selain itu, ini juga meningkatkan kepuasan pribadi dan mempermudah mencari jalan keluar dari suatu masalah. Sangat penting untuk menumbuhkan imajinasi sejak awal karena daya cipta sangat berpengaruh dalam peningkatan sebagian kemajuan generasi sejak dini. Apabila imajinasi anak tidak diciptakan sejak dini maka kemampuan pengetahuan dan keakraban berpikirnya tidak akan tercipta karena untuk membuat suatu produk dan kemampuan berimajinasi yang tinggi diperlukan pengetahuan kecerdasan yang cukup tinggi juga dan diasah sejak awal.

Kreativitas dapat menciptakan sesuatu yang baru dan mengkombinasikan ide yang sudah ada dengan ide yang baru. Kreativitas ini berkembang ketika anak-anak setiap hari berpartisipasi dalam kegiatan yang melibatkan berfikir, gerakan, permainan dramatis, dan seni visual.

Hal ini sejalan dengan pendapat Nurjanah & Wahyuseptiana bahwa kreativitas ialah kemampuan seseorang dalam berfikir untuk mengkombinasikan ide-ide lama dengan ide-ide baru sehingga menciptakan suatu pemahaman yang baru (Mariana et al., 2022).

Kreatif merupakan kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru atau menggabungkan hal-hal dengan cara baru tapi bermakna. Aspek yang mencakup tentang kreatif adalah untuk berkomunikasi. Berpikir, dan merasa (A. E. Rohani et al., 2019).

Kreativitas juga mempunyai tiga indikator diantaranya ada kelancaraan berpikir, keluwesan berpikir dan mengembangkan ide tersebut. Mengasah pikiran anak untuk berfikir terbuka, bertujuan agar anak mampu menciptakan kreativitas sendiri dengan ide – ide barunya, contohnya, bermain di dalam ruangan dan di taman bermain, keduanya mengajak anak untuk mengenal lingkungan di sekitarnya. Dengan bermain anak mengeksplorasi segalanya yang ada dalam bermain, sosial-emosional, mengembangkan imajinasinya, kreativitas dan kognitif.

Inovasi dapat diperluas dengan memanfaatkan berbagai teknik, misalnya bercerita, menggambar, dan bermain dengan menggunakan alat atau benda. Selain itu, iklim yang harus diciptakan juga harus menjadi momen yang baik bagi cara meningkatkan kreativitas anak usia dini dapat menggunakan permainan, karena permainan merupakan salah satu media yang dapat memotivasi anak untuk mengurangi rasa bosan dan jenuh pada saat kegiatan belajar mengajar (Syahfi & Nana, 2020).

Hasil observasi penelitian di PAUD Raudlatul Jannah menunjukkan bahwa rendahnya perkembangan kreativitas anak, disebabkan kurangnya ke tersediaan media pembelajaran dan belum mencukupi untuk membantu guru dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran, PAUD Raudlatul Jannah hanya mempunyai media balok sehingga menjadi faktor utama rendahnya kreativitas, oleh karna itu anak cenderung cepat bosan dan ketertarikan pada media berkurang sehingga menimbulkan rendahnya minat anak dalam perkembangan kreativitas.

Faktor yang menjadi penyebab kurangnya ketersediaan media pembelajaran antara lain: Sedikitnya bantuan pemerintah (instansi terkait) berupa pengadaan media pembelajaran. Rendahnya kreativitas guru untuk memproduksi media pembelajaran. Kurangnya ketersediaan waktu bagi guru untuk dapat mengembangkan media pembelajaran.

Media yang digunakan dalam penelitian yang peneliti lakukan adalah dengan menggunakan media *Buchem Thorn Ball* ialah suatu permainan edukatif yang baru dan belum terlalu banyak orang yang mengetahui media ini. Maka dari itu peneliti tertarik untuk penelitian ini menggunakan media *Buchem Thorn Ball*. Media ini sangat membantu untuk meningkatkan kreativitas anak. Tekstur dari media ini sangat menarik bagi anak, karena mempunyai bentuk yang unik, bagus, mempunyai beberapa macam warna, mempunyai beberapa aksesoris untuk dihias, media ini ringan pada saat dipegang sehingga mempunyai daya tarik untuk dimainkan dan mudah dibentuk oleh anak.

Tujuan penggunaan media yang baru ini membantu agar anak kreatif dapat berimajinasi dan menemukan ide yang akan dibuat untuk membentuk sesuatu, selain ringan *Buchem Thorn Ball* pada saat disentuh, media ini juga dapat dibentuk dengan kreasi 3D. Permainan ini adalah permainan yang bisa bongkar pasang dan dapat digunakan berulang kali oleh anak-anak.

Kekurangan dari media *Buchem Thorn Ball* adalah bentuknya yang seperti buah rambutan dan teksturnya sedikit kasar, sehingga ketika anak menggunakan media *Buchem Thorn Ball* harus berhati – hati, media *Buchem Thorn Ball* juga sangat mudah tersangkut rambut karena karet perekat yang terlalu lengket mampu menempel secara mudah pada rambut, dan harga media *Buchem* cukup mahal sehingga mencapai harga ratusan ribu keatas.

Kelebihan pada media *Buchem Thorn Ball* adalah media yang terbuat dari bahan karet, inilah yang membuat *Buchem Thorn Ball* mampu merangsang perkembangan motorik anak. Anak juga diarahkan untuk

dapat memainkannya secara tepat supaya anak mampu menciptakan satu bentuk dari kumpulan *buchem* yang tersedia, sehingga, kecerdasannya semakin terasah dan kreativitasnya. Kita bisa memberikan mainan ini untuk anak berusia 4 tahun ke atas. Media ini saat di tempel tidak harus menggunakan lem maupun magnet, media tersebut mempunyai bentuk seperti buah rambutan sehingga mudah ditempel satu dengan yang lain, mempunyai beragam warna yang dapat menarik perhatian anak, ringan pada saat di sentuh dan dimainkan, memiliki tambahan aksesoris untuk dihias sehingga media *Buchem Thorn Ball*.

Ketika dibentuk menambah ketertarikan anak, media ini dapat digunakan untuk melatih kemampuan kreativitas anak, dapat membuat bentuk 3D dan membentuk berbagai macam bentuk.

#### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi dari beberapa permasalahan yaitu:

1. Kurangnya ketersediaan media di PAUD Raudlatul Jannah sehingga kurang menggali kreativitas dalam proses pembelajaran.
2. Perkembangan anak di PAUD Raudlatul Jannah kurang berkembang karena penggunaan metode pembelajaran yang statis.
3. Minimnya kreativitas terhadap anak, di sebabkan kurangnya pengetahuan guru terhadap kreativitas.

#### **C. Fokus masalah**

Sejauh ini, penelitian mengenai kreativitas di PAUD Raudlatul Jannah masih terbatas dalam memfasilitasi pembelajarannya terutama dalam bidang kreativitasnya, maka dari itu dalam penelitian ini peneliti memfokuskan masalah penelitian dalam perkembangan kreativitas anak, melalui Media *Buchem Thorn Ball*.

#### **D. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana Perkembangan Kreativitas Anak Sebelum Menggunakan Media *Buchem Thorn Ball* di PAUD Raudlatul Jannah?

2. Bagaimana Proses Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Media *Buchem Thorn Ball* di PAUD Raudlatul Jannah?
3. Bagaimana Perkembangan Kreativitas Anak Setelah Menggunakan Media *Buchem Thorn Ball* di PAUD Raudlatuh Jannah?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan di atas, maka tujuan penelitian ini peneliti akan memfokuskan dalam Mengetahui Tingkat Kreativitas anak melalui media *Buchem Thorn Ball* di PAUD Raudlatul Jannah. Adapun tujuan penelitian dalam penelitian kali ini yaitu:

1. Untuk mengetahui perkembangan kreativitas anak sebelum menggunakan media *Buchem Thorn Ball*.
2. Untuk mengetahui proses perkembangan kreativitas anak setelah menggunakan media *Buchem Thorn Ball*.
3. Untuk mengetahui hasil perkembangan kreativitas anak setelah menggunakan media *Buchem Thorn Ball*.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis
  - a. Memperoleh pengalaman dan mengetahui secara langsung situasi dan kondisi kelas yang nantinya akan menjadi bidang garapnya.
  - b. Menumbuhkan jiwa kreativitas tinggi kepada anak.
2. Manfaat Praktisi
  - a. Bagi anak-anak
    - 1) Mampu meningkatkan kognitifnya.
    - 2) Dapat membuat anak menjadi lebih aktif dan kreatif.
  - b. Bagi Guru
    - 1) Dapat meningkatkan motivasi dalam mengajar.
    - 2) Dapat Memberi ilmu pengetahuan yang lebih pada anak. Upaya meningkatkan kemampuan kreativitas dan imajinasi.

c. Bagi Peneliti

- 1) Dapat mengamati langsung keadaan di PAUD Raudlatul Jannah.
- 2) Dapat mengetahui permasalahan yang dihadapi PAUD Raudlatul Jannah.
- 3) Dapat meningkatkan kompetensi guru di PAUD Raudlatul Jannah.

