

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan dengan pemberian rangsangan untuk perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut<sup>1</sup>. Usia dini merupakan periode awal yang paling mendasar di sepanjang rentang pertumbuhan dan perkembangan kehidupan manusia.

Pada masa ini ditandai oleh berbagai periode penting yang fundamen dalam kehidupan anak selanjutnya sampai akhir periode perkembangannya<sup>2</sup>. Membangun pendidikan anak usia dini tidaklah mudah tidak seperti pendidikan dasar oleh karena itu penyelenggaraan pendidikan anak usia dini harus diorientasikan pada pemenuhan kebutuhan anak, yaitu pendidikan berdasarkan pada minat, kebutuhan, dan kemampuan anak.

Untuk mewujudkan pendidikan anak usia dini yang baik dan menyenangkan harus didukung dengan pengelolaan kelas yang baik dan menyenangkan pula. Oleh karena itu peran pendidik di sini sangatlah penting. Peran pendidik harus mampu memfasilitasi aktivitas anak dengan

---

<sup>1</sup> Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 146 Tahun 2014 pasal 1 tentang kurikulum 2013

<sup>2</sup> Trianto, *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik Bagi Anak Usia Dini TK/RA & Kelas awal SD/MI* ( Jakarta : Kencana, 2011). hlm. 6

material yang beragam. Anak usia dini merupakan individu yang berbeda, unik dan memiliki karakteristik tersendiri sesuai dengan tahapan usianya. Masa usia dini yaitu 0 sampai dengan usia 6 tahun pada usia ini merupakan masa keemasan biasa disebut dengan periode *Golden Age* dimana pada masa ini stimulasi seluruh aspek perkembangan berperan sangat penting untuk tahap perkembangan selanjutnya<sup>3</sup>.

Peran orang tua dan pendidik sangat penting untuk pengembangan aspek karena setiap orang tua pasti menginginkan agar anaknya tumbuh menjadi anak yang sehat, cerdas, mandiri, beriman, dan kreatif. Guru sebagai pendidik tidak hanya berperan sebagai mengajar tetapi juga harus mampu membelajarkan anak. Guru harus profesional mampu melaksanakan kegiatan pembelajaran yang efektif dan efisien.

Pada saat ini proses pembelajaran tidak cukup hanya menggunakan sumber belajar dan media pembelajaran yang sederhana seperti sketsa, gambar, papan, buku yang bersifat visual dan konvensional tetapi harus diperkaya dengan media pembelajaran yang modern agar anak tidak merasa bosan dengan model pembelajaran yang seperti itu saja. Dengan media pembelajaran yang beragam akan dapat menambah pengalaman anak. Dan pengalaman-pengalaman itu dapat menumbuhkan aspek-aspek perkembangan kepada anak salah satunya dengan perkembangan kreativitasnya.

---

<sup>3</sup> Trianto, Desain Pengembangan Pembelajaran...hlm.14

Kreativitas adalah kemampuan untuk berkreasi atau kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru<sup>4</sup>. Pada dasarnya setiap anak memiliki kemampuan untuk kreatif. Seperti yang terkandung dalam ayat al-quran surah Al-baqarah ayat 44 :

أَفَلَا النَّاسَاتَّامِرُونَ تَعْقِلُونَ بِالْبِرِّ وَتَتَسَوْنَ أَنْفُسَكُمْ وَأَنْتُمْ تَتْلُونَ الْكِتَابَ ۗ

*Artinya : “ Mengapa kamu menyuruh orang lain (mengerjakan) kebajikan, sedangkan kamu melupakan dirimu sendiri, padahal kamu membaca kitab (Taurat)? Tidakkah kamu mengerti?. ( Qs. Al-baqarah : 44)*

Dari ayat di atas Allah mendorong manusia untuk berpikir agar dapat menghasilkan sesuatu yang baru dan inovatif. Pada dasarnya setiap anak yang lahir di dunia ini memiliki kemampuan untuk kreatif, tetapi ada anak yang kehilangan kreatifnya. Itu disebabkan lingkungannya yang tidak memfasilitasi untuk perkembangan anak tersebut. Menanamkan kreativitas pada anak usia dini sangatlah penting karena kreativitas sangat berpengaruh terhadap aspek-aspek perkembangan. Oleh sebab itu kreativitas harus dipupuk dan dikembangkan mulai usia dini.

Untuk mengembangkan kreativitas pada anak usia dini harus melalui kegiatan yang dapat menarik minat anak salah satunya dengan kegiatan bermain. dari bermain dan permainan tradisional maupun modern. Namun dengan perkembangan zaman sekarang ini banyak permainan tradisional yang sudah

---

<sup>4</sup> Ayu Sri Menda Sitepu, *Pengembangan Kreativitas Siswa*, ( Medan : Guepedia,2019), hlm. 50

jarang sekali dimainkan, karena banyak permainan modern yang muncul dengan bentuk yang lebih menarik minat anak dan bermanfaat untuk membantu menstimulasi aspek-aspek perkembangan terlebih untuk pengembangan kreativitas anak. Salah satu permainan yang dapat mengembangkan kreativitas anak adalah dengan permainan *magic straws*.

Permainan *magic straws* adalah permainan yang berbentuk seperti sedotan yang terbuat dari bahan plastic yang lentur dan dilengkapi dengan konektor guna untuk menyambungkan atau untuk menyatukan yang dapat dibangun menjadi berbagai bentuk misalnya, rumah, jembatan, gedung, dan lain-lain. Dengan media pembelajaran tersebut anak-anak diharapkan lebih bersemangat untuk belajar, tidak bosan, dan lebih aktif untuk mengembangkan kreativitasnya.

RA Islamiyah merupakan salah satu lembaga dari 16 lembaga RA di Kecamatan Ngasem. Di Lembaga ini model pembelajarannya menggunakan model pembelajaran sentra, didalam model pembelajaran sentra dilengkapi dengan tiga jenis kegiatan bermain yaitu bermain sensomotorik, bermain peran, dan bermain konstruktif<sup>5</sup>.

Di RA Islamiyah ini banyak menyediakan macam jenis alat permainan dari jenis permainan tradisional maupun *modern*. Salah satunya yaitu permainan *magic straws* itu. Namun permainan itu belum pernah diterapkan karena

---

<sup>5</sup> Nini Aryani,dkk, *Manajemen Pembelajaran PAUD Berbasis Perkembangan Anak*,(Tasikmalaya : Edu Publisher,2020),hlm.25

permainan tersebut sedikit rumit cara penggunaannya tidak seperti jenis-jenis permainan konstruktif lainnya seperti, lego , pasir kinetik, balok dan lain-lain<sup>6</sup>.

Berdasarkan hasil pengamatan awal pada proses pembelajaran dengan media pembelajaran balok dan lego anak cenderung terlihat bosan dan nilai kreativitasnya masih rendah. Terdapat 18 anak, 13 diantaranya memiliki nilai kreativitas yang rendah dan hanya ada 5 anak yang memiliki kreativitas yang mulai berkembang..

Dan disini penulis bermaksud untuk melakukan penelitian dan penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan *Magic straws* ini untuk pengembangan kreativitas anak usia dini. Dari paparan diatas maka penelitian yang diangkat adalah “*Pengaruh Permainan Magic Straws Untuk Pengembangan Kreativitas Anak Kelompok B di RA Islamiyah Ngasem*”.

## **B. Rumusan Masalah**

Dari uraian di atas dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut

1. Bagaimana cara menerapkan permainan *magic straws* kepada anak kelompok B di RA Islamiyah Ngasem ?
2. Apakah permainan *magic straws* dapat mempengaruhi kreativitas anak kelompok B di RA Islamiyah Ngasem ?

---

<sup>6</sup> Hasil wawancara kepala sekolah RA Islamiyah Ngasem tanggal 27 Februari 2020

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan Latar Belakang, Rumusan Masalah yang telah di uraikan di atas, penelitian bertujuan untuk

1. Untuk mengetahui cara penerapan permainan *magic straws* untuk perkembangan kreativitas anak kelompok B di RA Islamiyah Ngasem.
2. Untuk mengetahui pengaruh permainan *magic straws* dalam pengembangan kreativitas kelompok B di RA Islamiyah Ngasem.

### **D. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan masalah penelitian dan tujuan penelitian yang sudah disebutkan di atas di harapkan dapat memberi manfaat bagi :

1. Bagi Guru

Menambah wawasan dan mendapatkan pengetahuan bahwa permainan Magic straws dapat mengembangkan kreativitas anak.

2. Bagi Lembaga

Dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menggunakan permainan Magic Straws.

3. Bagi Orang Tua

Dapat menambah wawasan tentang jenis-jenis permainan edukasi untuk anak-anak.

4. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini di harapkan dapat berguna sebagai referensi untuk menambah ilmu pengetahuan.

### **E. Hipotesis Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah penelitian yang telah diuraikan serta tujuan penelitian yang ingin dicapai, hipotesis penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Hipotesis Kerja (  $H_a$  )

Permainan *magic straws* berpengaruh terhadap pengembangan kreativitas anak kelompok B di RA Islamiyah Ngasem.

2. Hipotesis Nihil (  $H_o$  )

Permainan *magic straws* tidak berpengaruh terhadap pengembangan kreativitas anak kelompok B di RA Islamiyah Ngasem

### **F. Ruang Lingkup Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di RA Islamiyah Desa Ngasem Kecamatan Ngasem Kabupaten Bojonegoro. Pada penelitian ini berfokus pada Pengaruh Permainan *Magic Straws* terhadap pengembangan kreativitas anak kelompok B di RA Islamiyah Ngasem

### **G. Sistematika Penulisan**

Sistematika Penulisan merupakan kerangka dari skripsi yang memberikan petunjuk mengenai pokok-pokok permasalahan yang akan di bahas. Penulisan skripsi ini secara umum terbagi menjadi tiga bagian yaitu bagian awal, inti dan akhir

1. Bagian awal laporan penelitian terdiri atas :

Pada bagian ini terdiri dari Halaman Sampul, Halaman Judul Skripsi, Halaman Persetujuan, Halaman Pengesahan, Kata Pengantar, Daftar Tabel, Daftar Gambar, Daftar Lampiran, Daftar Isi, dan Abstrak.

2. Bagian Isi

Pada bagian ini terdiri dari lima bab

Bab I : Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Ruang Lingkup Penelitian

Bab II : Kajian Pustaka yang mendeskripsikan tentang Definisi Paud, Definisi Kreativitas, Definisi Bermain dan Permainan, selanjutnya mengenai permainan *magic straws*

BAB III : Metode Penelitian Mendeskripsikan tentang pendekatan penelitian, lokasi penelitian, populasi, sampel dan teknik sampling, variabel penelitian, prosedur penelitian, Instrumen penelitian, ketentuan penelitian data dan sumber data, teknik pengumpulan data, Validitas dan Reliabilitas, teknik analisis data

Bab IV : Laporan Penelitian yang menjelaskan mengenai hasil penelitian yaitu gambaran umum RA Islamiyah Ngasem Kecamatan Ngasem Kabupaten Bojonegoro. Serta Pembahasan mengenai proses pelaksanaan pembelajaran dengan permainan *Magic Straws* di RA Islamiyah Ngasem.

Bab V : Merupakan bab yang berisi kesimpulan dari seluruh rangkaian pembahasan dari bab pertama, ke dua, ke tiga, ke empat dan e lima, sehingga pada bab ini mengemukakan kesimpulan-kesimpulan serta



saransaran yang di harapkan mampu memberikan semangat serta motivasi agar mampu di tingkatkan lagi untuk lebih baik.

#### **H. Keaslian Penelitian**

Pada bagian ini, di sajikan perbedaan dan persamaan antar kaji penelitian yang sedang dilaksanakan dengan penelitian-penelitian sebelumnya. Hal demikian di perlukan untuk menghindari adanya pengulangan kajian terhadap hal-hal yang sama, sehingga akan di ketahui sisi-sisi apa saja yang membedakan antara penelitian kita dengan peneliti-peneliti terdahulu. Dalam bagian ini lebih mudah di pahami jika penelii menyajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut.

Tabel 1.1

## Penilaian Terdahulu

No	Peneliti dan Tahun	Tema dan Tempat Penelitian	Variabel Penelitian	Pendekatan dan lingkup penelitian	Hasil penelitian
1	Skripsi, Rosalina Dini, 2008	Pengembangan kreativitas melalui bermain balok pada anak kelompok B TK Tanggan I Kecamatan Gesi Kabupaten Sragen, Sragen	Pengembangan kreativitas melalui bermain balok pada kelompok B di TK Tanggan I	Kuantitatif	Bermain balok berpengaruh terhadap pengembangan kreativitas
2	Skripsi, Yatinah, 2018	Meningkatkan Kreativitas anak melalui metode bermain plastisin tepung pada anak kelompok B RA Miftahul Huda	Meningkatkan kreativitas anak melalui bermain plastisin tepng pada kelompok B di RA Miftahul Huda	Kualitatif	Bermain Plastisin Tepung berpengaruh terhadap pengembangan kreativitas

		Gununganyar -Soko- Tuban,Tuban	Gununganyar		
--	--	--------------------------------------	-------------	--	--

Tabel 1.2

## Posisi Penilaian

<b>N o</b>	<b>Peneliti dan Tahun</b>	<b>Tema dan Tempat Penelitian</b>	<b>Variabel Penelitian</b>	<b>Pendekat an dan Lingkup Penelitian</b>	<b>Hasil Penelitian</b>
<b>1</b>	Skripsi, Sirri Rahmania,2 020	Pengaruh Permainan Magic straws terhadap pengembangan keaktivitas anak kelompok B di RA Islamiyah Ngasem, Kabupaten Bojonegoro,Bojone goro	Pengaruh permainan magic straws terhadap pengembangan keaktivitas anak kelompok B di RA Islamiyah Ngasem	Kuantitati f	Permainan Magic Straws berpengaru h terhadap pengembangan keaktivitas anak kelompok B di RA Islamiyah Ngasem

## I. Definisi Istilah

Untuk mendapatkan gambaran yang jelas tentang pengertian dalam judul penelitian ini maka perlu di tegaskan beberapa istilah yang terdapat dalam judul penelitian.

1. Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut<sup>7</sup>.
2. Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak<sup>8</sup>.
3. Alat Permainan Edukatif adalah segala sesuatu yang dapat di gunakan sebagai sarana atau alat permainan yang mengandung nilai pendidikan dan dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak<sup>9</sup>.
  - a. Kreativitas adalah kemampuan menghasilkan sesuatu yang baru dan orisinal yang berwujud ide atau gagasan untuk menghasilkan atau menemukan sesuatu yang baru<sup>10</sup>.

---

<sup>7</sup> UU No.20 Tahun 2003 *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*

<sup>8</sup> Anggainsi Sudono, *Sumber Belajar dan Alat Permainan untuk Pendidikan Anak Usia Dini* ( Jakarta : PT. Grasindo,2000), hlm.1

<sup>9</sup>Riany Ariesta, *Alat Permainan Edukatif Lingkungan Sekitar* ( Bandung : PT Sandiarta Sukses,2009), hlm.2

<sup>10</sup>Wahyudin, *A to Z Anak Kreatif*, ( Jakarta : Gema Insani,2007), hlm. 3

4. Permainan Konstruktif adalah Sebuah Permainan yang Membentuk atau Membangun Sesuatu<sup>11</sup>.
5. Magic Straws adalah alat permainan kontruksi yang merangsang anak untuk berfikir seperti insinyur dengan belajar membuat kerangka bangunan<sup>12</sup>.

---

<sup>11</sup> Yosep Solihudien, *Strategi Melesatkan Trio Raksasa Kecerdasan Anak Parenting Islam di Era Millenial*, (Pasuruan : CV. Penerbit Qiara Media, 2019), hlm. 63

<sup>12</sup> Browsur kemasan di alat permainan *magic straws*