

**MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI
MELALUI MEDIA *MAGIC PUFFER BALL* DI PAUD INDAH
MEKAR TANJUNG RAJA KOTA BUMI**

Skripsi

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas Dan Memenuhi Syarat-Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana SI Dalam Ilmu Tarbiyah
Dan Keguruan

Oleh:

MITA PRIHATININGSIH

NPM: 1911070235

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
1444 H / 2023 M**

**MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI
MELALUI MEDIA *MAGIC PUFFER BALL* DI PAUD INDAH
MEKAR TANJUNG RAJA KOTA BUMI**

Skripsi

**Diajukan Untuk Melengkapi Tugas Dan Memenuhi Syarat-Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana SI Dalam Ilmu Tarbiyah
Dan Keguruan**

Oleh:

MITA PRIHATININGSIH

NPM: 1911070235

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini



Pembimbing I : Heny Wulandari, M.Pd.I

Pembimbing II: Yulan Puspita Rini, M.A

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
1444 H / 2023 M**

ABSTRAK

Pada penelitian masalah yang peneliti temukan adalah kurang berkembangnya kreativitas anak usia di di PAUD Indah Mekar Tanjung Raja, dikarenakan pembelajaran yang monoton dan fasilitas media penunjang perkembangan kreativitas yang masih kurang. Oleh karena itu, peneliti mengajukan penelitian menggunakan Media *Magic Puffer Ball* dalam proses pembelajaran memiliki dampak yang sangat penting dalam meningkatkan kreativitas anak. Karena, dengan penggunaan Media *Magic Puffer Ball* dapat membuat anak berimajinasi, berkreasi dan mengembangkan ide yang dimiliki. Rumusan masalah pada penelitian ini yaitu "Apakah Media *Magic Puffer Ball* dapat meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun di PAUD Indah Mekar Tanjung Raja?". Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah media *Magic Puffer Ball* dapat mengembangkan kreativitas anak usia dini di PAUD Indah Mekar, Mekar Jaya, Kec. Tanjung Raja.

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK), dengan menggunakan model penelitian Spiral oleh Kemmis dan Mc Taggart. Subjek pada penelitian ini menggunakan anak pada PAUD Indah Mekar Tanjung Raja yang berjumlah 25 peserta didik. Objek pada penelitian ini yaitu meningkatkan kreativitas anak. Teknik pengumpulan data menggunakan Teknik Observasi, Wawancara, dan Dokumentasi.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti dapat disimpulkan bahwa dengan penggunaan media *Magic Puffer Ball* dapat mengembangkan kreativitas anak usia dini di Paud Indah Mekar, Tanjung Raja. Hal ini dapat dilihat dari p yang terjadi perkembangan pada saat pra penelitian hingga pada setiap siklus. Pada saat pra penelitian terdapat 0 (0%) anak yang Berkembang Sangat Baik (BSB) dari keseluruhan jumlah sisiwa. Kemudian pada Siklus I Anak yang Berkembangan Sangat Baik (BSB) menjadi 4 (16%) anak dan pada siklus II anak yang Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 19 (76%) anak didik yang telah mencapai standar penilaian yang telah ditetapkan.

Kata kunci: *Kreativitas, Magic Puffer Ball, Anak Usia Dini*

ABSTRACT

In the study, the problem that the researchers found was the underdeveloped creativity of young children at the Indah Mekar Tanjung Raja PAUD, due to monotonous learning and media facilities supporting the development of creativity which were still lacking. Therefore, researchers propose research using Magic Puffer Ball Media in the learning process to have a very important impact on increasing children's creativity. Because, using the Media Magic Puffer Ball can make children imagine, be creative and develop the ideas they have. The formulation of the problem in this study is "Can Media Magic Puffer Ball increase the creativity of children aged 5-6 years at PAUD Indah Mekar Tanjung Raja?". The purpose of this study was to find out whether Magic Puffer Ball media can develop early childhood creativity in Indah Mekar PAUD, Mekar Jaya, Kec. Cape King.

This study used the Classroom Action Research (PTK) method, using the Spiral research model by Kemmis and Mc Taggart. The subjects in this study used children at the Indah Mekar Tanjung Raja PAUD, totaling 25 students. The object of this research is to increase children's creativity. Data collection techniques using Observation Techniques, Interviews, and Documentation.

Based on the results of research conducted by researchers, it can be concluded that using Magic Puffer Ball media can develop the creativity of early childhood at Indah Mekar Early Childhood Education, Tanjung Raja. This can be seen from the p development that occurred during the pre-research up to each cycle. At the time of the pre-study there were 0 (0%) children who developed very well (BSB) out of the total number of students. Then in cycle I the children who developed very well (BSB) became 4 (16%) children and in cycle II the children who developed very well (BSB) were 19 (76%) students who had reached the established assessment standards.

Keywords: *Creativity, Magic Puffer Ball, Early Childhood*

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Mita Prihatiningsih
NPM : 1911070235
Jurusan/Prodi : PIAUD
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Media *Magic Puffer Ball* Di Paud Indah Mekar Tanjung Raja Kota Bumi” adalah benar-benar merupakan hasil karya penyusun sendiri, bukan duplikat atau saduran dari karya orang lain kecuali pada bagian yang telah dirujuk dan disebut dalam *footnote* atau daftar Pustaka. Apabila di lain waktu terbukti adanya penyimpangan dalam karya ini, maka tanggung jawab sepenuhnya ada pada penyusun.

Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dapat dimaklumi.

Bandar Lampung 14 Juni 2023

Penulis



Mita Prihatiningsih

1911070235



**KEMENTERIAN AGAMA
UIN RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN**

Alamat: Jl. Let. H. Endro Suratmin I Bandar Lampung 35131, Telp. (0721) 703289

PERSETUJUAN

**Judul Skripsi : "Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini
Melalui Media Magic Puffer Ball Di Paud Indah
Mekar Tanjung Raja Kota Bumi"**

Nama : Mita Prihatiningsih

NPM : 1911070235

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

MENYETUJUI

Untuk di Munaqosyahkan dan dapat di pertahankan dalam sidang
munoqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
UIN Raden Intan Lampung

Pembimbing I

Dr. Henry Wulandari, M.Pd.I
NIP. 19909072006042001

Pembimbing II

Yulan Puspita Rini, M.A
NIP. 198607112015032003

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Dr. H. Agus Jatmiko, M.Pd
NIP. 196208231999031001



**KEMENTERIAN AGAMA
UIN RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat: Jl. Let. H. Endro Suratmin I Bandar Lampung 35131, Telp. (0721) 703289

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: "*Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Media Magic Puffer Ball Di Paud Indah Mekar Tanjung Raja Kota Bumi*" yang disusun oleh: : **Mita Prihatiningsih, NPM. 1911070235**, Program Studi **Pendidikan Islam Anak Usia Dini**. Telah diujikan dalam sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan pada hari/tanggal: Jum'at, 23 Juni 2023 Pukul 09.30-11.00 WIB.

TIM MUNAQASYAH

Ketua : Dr. H. Agus Jatmiko, M.Pd

Sekretaris : Karin Ariska, M.Pd

Penguji Utama : Neni Mulya, M.Pd

Penguji Pendamping I : Dr. Heny Wulandari, M.Pd.I

Penguji Pendamping II : Yulan Puspita Rini, M.A

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



Brof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd

NIP. 19640828 198803 2 002

MOTTO

أَمَّنْ هُوَ قَنِيْتُ ءِإِنَاءَ أَلِيلِ سَاجِدًا وَقَآئِمًا تَحَذَرُ الْآخِرَةَ وَيَرْجُوا رَحْمَةَ
رَبِّهِ ۗ قُلْ هَلْ يَسْتَوِي الَّذِينَ يَعْمُونَ وَالَّذِينَ لَا يَعْلَمُونَ ۗ إِنَّمَا يَتَذَكَّرُ
أُولُو الْأَلْبَابِ ﴿٩﴾

Artinya : "Adakah sama orang-orang yang mengetahui dengan orang-orang yang tidak mengetahui?" Sesungguhnya orang yang berakal sehat yang dapat menerima pelajaran. (Q.S. Az-zumar:9)¹



¹ Departemen Agama RI, *Al-Qur'an Tajwid dan Terjemah*, (Bandung: CV Penerbit Diponegoro, 2010), h. 459.

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah segala puji bagi Allah SWT, atas limpahan rahmat dan karunia-Nya yang telah memberikanku kekuatan, kemudahan serta membekaliku dengan ilmu. Sholawat serta salam selalu tucurahkan kepada Baginda Rasulullah SAW. Yang mana dengan izin-Mu ku persembahkan karya yang sederhana ini sebagai tanda bukti dan cintaku kepada orang-orang yang selalu memberikan makna dalam hidupku, terutama untuk :

1. Kepada yang Terhormat Kedua Orang Tua ku. Ayah Supriyadi dan ibu Samiah yang sangat saya sayangi dan saya cintai. Sebagai tanda bakti,hormat,terimakasih tiada tara atas segala jerih payah perjuangan dalam membesarkan, merawat, dan mendidik saya dengan penuh kasih sayang, slalu memberikan dukungan dan senantiasa mendoakan, sehingga saya bisa mencapai sarjana saat ini. Semoga ini menjadi langkah awal untuk menjadi lebih baik kedepannya.
2. Kepada yang ku sayangi kedua adikku Sulistia dan Zayn Ulul Azmi. Tiada hal yang paling mengharukan saat kumpul bersama kalian, walaupun sering bertengkar tapi hal itu selalu menjadi warna yang tak akan bisa tergantikan, terima kasih atas doa dan bantuan kalian selama ini, hanya karya kecil ini yang dapat kakak persembahkan.

RIWAYAT HIDUP

Penulis Bernama Mita Prihatiningsih lahir di Terbanggi Mulya pada tanggal 21 Juni 2001. Penulis merupakan putri pertama dari tiga bersaudara buah hati dari pasangan Ayahanda Supriyadi dan Ibunda Samiah

Sebelum masuk jenjang perguruan tinggi penulis mengawali pendidikan di Sekolah Dasar (SD) N01 Mekar Jaya pada tahun 2007-2013. Kemudian penulis melanjutkan sekolah ke Sekolah Menengah Pertama (SMP) N 3 Tanjung Raja pada tahun 2013-2016. Kemudian penulis melanjutkan pendidikan di Madrasah Aliyah (MA) Al-Hikmah Bandar Lampung pada tahun 2016 yang diselesaikan pada tahun 2019. Kemudian pada tahun yang sama penulis melanjutkan S1 Reguler Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini di Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. pada tahun 2019.

Selama kuliah penulis mengikuti kegiatan wajib Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) yaitu Pengenalan Kebudayaan Akademik dan Kemahasiswaan (PBAK), proses pembelajaran dari semester 1-6. Pada semester 7 penulis melaksanakan KKN di Desa Mekar Jaya Kec. Tanjung Raja, serta menempuh PPL di TK Bangsa Ratu Sukabumi Bandar Lampung.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis haturkan kehadiran Allah SWT, sang pencipta langit dan bumi serta segala isinya yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, serta kasih sayang Nya kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Tak lupa pula sholawat dan salam penulis haturkan kepada Rasulullah Muhammad SAW, Nabi yang telah membawa manusia dari zaman kebodohan menuju zaman yang penuh dengan pengetahuan atau jaman terang benerang yang luar biasa seperti saat ini.

Penulisan skripsi ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat guna mencapai gelar sarjana pendidikan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini.

Selama proses penulisan skripsi ini, penulis mengalami beberapa hambatan maupun kesulitan yang terkadang membuat penulis berada dititik terlemah dirinya. Namun adanya doa dan restu dari orang tua yang tak pernah putus menjadikan penulis bersemangat untuk melanjutkan penulisan skripsi ini. Selanjutnya dengan segala kerendahan hati dan hormat penulis ucapkan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. Nirva Diana, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung.
2. Dr. Agus jatmiko, M.Pd, selaku Ketua Jurusan PIAUD.
3. Dr. Heny Wulandari, M.Pd.I, selaku dosen pembimbing I
4. Yulan Puspita Rini, M.A, selaku pembimbing II yang telah mengarahkan dan membimbing dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan khususnya Prodi PIAUD yang telah mendidik dan memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis selama menuntut ilmu di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan di Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung.
6. Kepala sekolah PAUD Indah Mekar, Guru dan Staf TU beserta Orang tua Wali Murid yang telah memberikan bantuan sehingga terselesainya skripsi ini.

7. Teristimewa untuk kedua orang tua tercinta, Bapak Supriyadi dan Ibu Samiah yang telah membesarkan dengan penuh kasih sayang hingga saat ini, Terima kasih selalu mendoakan dan memberikan yang terbaik serta senantiasa memberikan dukungan moril maupun material.
8. Kepada Andika Pratama, Terimakasih selama ini telah menjadi patner yang senantiasa selalu ada dan menjadi pendengar yang selalu siap mendengarkan segala keluh kesah tanpa menghakimi serta selalu memberikan saran dan masukan yang membangun untuk segala masalah yang saya hadapi.
9. Teman-teman PIAUD/D Angkatan 19, sahabat-sahabat seperjuangan Fitri Syahfira, Ira Angraini, Nurul Amalia, Tabriza Radhwa Aqilah, Yanti Mustika Sari, yang selalu ada dan membantu sejauh ini. Terimakasih atas motivasi, doa, nasehat, bantuan, serta dukungan selama ini, Serta telah memberi warna yang indah dalam perjalanan menempuh pendidikan Sarjana dikampus Tercinta ini.
10. Almamater tercinta Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
11. Terakhir, teruntuk diri saya sendiri, Terimakasih kepada diri saya sendiri Mita Prihatiningsih yang sudah bertahan dari segala lika-liku yang dihadapi, hingga bisa sampai pada tahap ini, saya bangga pada diri saya sendiri, mari bekerjasama untuk berkembang lagi menjadi pribadi yang lebih baik lagi.

Semoga Allah selalu melimpahkan rahmat-Nya kepada kita semua. Dan semoga skripsi ini bermanfaat bagi semuanya. Akhir kata penulis mohon maaf bila ada kesalahan pada kata dan kalimat dalam penulisan skripsi ini.

Bandar Lampung
Penulis

Mita Prihatiningsih
NPM 1911070235

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
SURAT PERNYATAAN	iv
PERSETUJUAN	v
PENGESAHAN	vi
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN	viii
RIWAYAT HIDUP	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Penegasan Judul	1
B. Latar Belakang Masalah	3
C. Batasan Penelitian	13
D. Rumusan Masalah	14
E. Tujuan Penelitian	14
F. Manfaat Penelitian	14
G. Kajian Penelitian Terdahulu Yang Relevan	15
H. Sistematika Penulisan.....	17
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Kreativitas	
1. Pengertian Kreativitas	19
2. Indikator Perkembangan & Ciri-ciri Kreativitas Anak Usia Dini	21
3. Faktor Pendukung dan Penghambat Perkembangan Kreativitas	24
4. Manfaat Kreativitas Dalam Kehidupan Anak	26

5. Cara Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini	27
B. Media Pembelajaran	
1. Pengertian Media Pembelajaran	28
2. Manfaat Media Pembelajaran	31
3. Jenis-jenis Media Pembelajaran	32
4. Media Permainan <i>Magic Puffer Ball</i>	35
5. Langkah-langkah bermain pembangunan <i>Magic Puffer Ball</i>	39
C. Model Tindakan	40
D. Hipotesis Tindakan.....	41

BAB III METODE PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian	43
B. Metode dan Rancangan Siklus Penelitian	43
C. Subjek dan Objek Penelitian	52
D. Peran dan Posisi Penelitian	52
E. Tahapan Intervensi Tindakan	52
F. Hasil Intervensi Tindakan Yang Diharapkan	53
G. Instrument Pengumpulan Data	53
1. Definisi Konseptual	53
2. Definisi Operasional	54
3. Kisi-kisi Instrumen.....	54
4. Jenis Instrumen	56
H. Teknik Pengumpulan Data	60
I. Keabsahan Data	63
J. Analisis dan Interpretasi Data	63
K. Pengembangan Perencanaan Tindakan	64

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	67
B. Deskripsi Data Hasil Penelitian	70
C. Analisis Data	106
D. Pembahasan	107

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan 113

B. Rekomendasi 113

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Indikator Pencapaian Kreativitas Anak	8
Tabel 1.2	Hasil Pra-Penelitian Kreativitas di PAUD Indah Mekar	10
Tabel 1.3	Presentase Data Awal Perkembangan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun	11
Tabel 3.1	Kisi-kisi Instrumen Penelitian Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun	54
Tabel 3.2	Kisi-kisi Lembar Observasi Mengembangkan Kreativitas Anak	57
Tabel 3.3	Kisi-kisi Wawancara	59
Tabel 4.1	Data Guru PAUD Indah Mekar Tanjung Raja	69
Tabel 4.2	Data Peserta Didik PAUD Indah Mekar Tanjung Raja.....	69
Tabel 4.3	Sarana dan Prasarana PAUD Indah Mekar Tanjung Raja.....	70
Tabel 4.4	Perkembangan Pra Penelitian kreativitas anak usia 5-6 tahun di PAUD Indah Mekar.....	71
Tabel 4.5	Perkembangan kreativitas anak di PAUD Indah Mekar Pada Siklus I Pertemuan I.....	76
Tabel 4.6	Perkembangan kreativitas anak di PAUD Indah Mekar Pada Siklus I Pertemuan II.....	81
Tabel 4.7	Perkembangan kreativitas anak di PAUD Indah Mekar Pada Siklus I Pertemuan III	86
Tabel 4.8	Perkembangan kreativitas anak di PAUD Indah Mekar Pada Siklus II Pertemuan I.....	92
Tabel 4.9	Perkembangan kreativitas anak di PAUD Indah Mekar Pada Siklus II Pertemuan II	98
Tabel 4.10	Perkembangan kreativitas anak di PAUD Indah Mekar Pada Siklus II Pertemuan III.....	104
Tabel 4.11	Presentase Perbandingan Perkembangan Kreativitas Peserta Didik Pada Pra Siklus dan Siklus I.....	108
Tabel 4.12	Presentase Perbandingan Perkembangan Kreativitas Peserta Didik Pada Pra Siklus dan Siklus I dan II.....	109

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Skema PTK Oleh Kemmis dan MC Taggart 47



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Lembar Permohonan Penelitian
- Lampiran 2 Lembar Balasan Izin Penelitian
- Lampiran 3 Kisi-kisi instrument observasi meningkatkan kreativitas anak usia dini di PAUD Indah Mekar Tanjung raja
- Lampiran 4 Kisi-kisi lembar Observasi meningkatkan kreativitas anak usia dini di PAUD Indah Mekar Tanjung Raja
- Lampiran 5 Lembar kisi-kisi wawancara dalam meningkatkan Kreativitas anak usia Dini di PAUD Indah Mekar Tanjung Raja
- Lampiran 6 Hasil wawancara dalam Upaya peningkatan kreativitas anak usia dini
- Lampiran 7 Rencana Pelaksanaan Harian (RPPH)
- Lampiran 8 Dokumentasi



BAB I

PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul

Sebagai kerangka awal juga sebagai penegasan agar memudahkan pembaca dalam memahami isi proposal skripsi ini, peneliti akan menguraikan istilah-istilah dan isi yang berhubungan dengan judul proposal ini.

Penelitian ini berjudul “Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media *Magic Puffer Ball*”. Dalam penelitian ini peneliti mengupayakan agar tidak terjadi kesalahan didalam memahami proposal skripsi maka penulis perlu memberikan penegasan judul sebagai berikut:

1. Anak Usia Dini

Usia dini merupakan masa keemasan (golden age), oleh karena itu pendidikan pada masa ini merupakan pendidikan yang sangat fundamental dan sangat menentukan perkembangan selanjutnya. Masa ini juga merupakan masa peletak dasar pertama untuk mengembangkan kemampuan kognitif, afektif, psikomotor, bahasa, sosial emosional dan moral agama pada anak. Pada masa ini anak sangat membutuhkan stimulasi dan rangsangan dari lingkungannya. Apabila anak mendapatkan stimulus yang baik, maka aspek perkembangan anak akan berkembang secara optimal. Anak usia dini memiliki karakteristik yang berbeda dengan orang dewasa, karena anak usia dini tumbuh dan berkembang dengan banyak cara dan berbeda.¹

2. Kreativitas

Secara intelektual, perkembangan anak berbeda-beda, baik intelegensi, bakat, minat, kreativitas, kematangan emosi, kepribadian, kemandirian jasmani dan sosialnya. Setiap anak

¹ Ayunda Zahroh Harahap, “Pentingnya Pendidikan Karakter Bagi Anak Usia Dini,” *Jurnal Usia Dini* 7, no. 2 (2021): 49, <https://doi.org/10.24114/jud.v7i2.30585>.

unik, berbeda dan memiliki kemampuan tak terbatas dalam kreatif dan product.² Kreativitas merupakan kemampuan yang dimiliki seseorang untuk menemukan dan menciptakan suatu hal baru, cara-cara baru, atau model baru yang berguna bagi dirinya dan masyarakat. Hal baru tersebut tidak harus sesuatu yang sama sekali belum pernah ada sebelumnya, namun unsur-unsurnya mungkin telah ada sebelumnya. Deberu & Wijayaningsih mendefinisikan kreativitas merupakan suatu kemampuan yang dimiliki oleh seseorang dalam menciptakan suatu karya yang didapatkan dari berbagai macam ide, gagasan, dan imajinasi orang itu sendiri.³

3. Media *Magic Puffer Ball*

Media pada hakikatnya merupakan salah satu komponen sistem pembelajaran. Sebagai komponen, media hendaknya merupakan bagian integral dan harus sesuai dengan proses pembelajaran secara menyeluruh. Ujung akhir dari pemilihan media adalah penggunaan media tersebut dalam kegiatan pembelajaran, sehingga memungkinkan siswa dapat berinteraksi dengan media yang dipilih.⁴ Penggunaan media pengajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Media merupakan salah satu sarana untuk meningkatkan kegiatan proses pembelajaran.⁵

Media Magic Puffer Ball adalah media/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

² Ria Astuti and Thorik Aziz, "Integrasi Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Di TK Kanisius Sorowajan Yogyakarta," *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 3, no. 2 (2019): 294, <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i2.99>.

³ *Ibid*, h.294

⁴ Teni Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah* 3, no. 1 (2018): 171,

⁵ Abdul Wahid, "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar," *Istiqra* 5, no. 2 (2018): 1–11.

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.⁶

B. Latar Belakang Masalah

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, menyatakan bahwa, 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.⁷ Sedangkan pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan 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.⁸

Pendidikan mempunyai peranan yang sangat menentukan bagi perkembangan dan perwujudan diri individu, terutama bagi pembangunan bangsa dan Negara. Kemajuan suatu kebudayaan bergantung kepada cara kebudayaan tersebut mengenali, menghargai, dan memanfaatkan sumber daya manusia dan hal ini berkaitan erat dengan kualitas pendidikan yang diberikan kepada anggota masyarakatnya, kepada peserta didik. Tujuan pendidikan

⁶ Balandina Debeturu and 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>.

⁷ Fauzi Fauzi, "Aldi," *INSANIA : Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan* 15, no. 3 (2018): 386–402.

⁸ Saputra Aidil, "Aidil Saputra: Pendidikan Anak Pada Usia Dini |," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam* 10, no. 2 (2018): 209,

pada umumnya ialah menyediakan lingkungan yang memungkinkan anak didik untuk mengembangkan bakat dan kemampuannya secara optimal, sehingga ia dapat mewujudkan dirinya dan berfungsi sepenuhnya, sesuai dengan kebutuhan pribadinya dan kebutuhan masyarakat. Hal tersebut tertuang pada Firman Allah (Q. S Ibrahim : 4).

وَمَا أَرْسَلْنَا مِنْ رَّسُولٍ إِلَّا بِلِسَانِ قَوْمِهِ لِيُبَيِّنَ لَهُمْ فَيُضِلُّ اللَّهُ مَنْ يَشَاءُ وَيَهْدِي مَنْ يَشَاءُ وَهُوَ الْعَزِيزُ الْحَكِيمُ ﴿٤﴾

*Artinya: Kami tidak mengutus seorang rasulpun, melainkan dengan bahasa kaumnya , supaya ia dapat memberi penjelasan dengan terang kepada mereka. Maka Allah menyesatkan siapa yang Dia kehendaki, dan memberi petunjuk kepada siapa yang Dia kehendaki. dan Dia-lah Tuhan yang Maha Kuasa lagi Maha Bijaksana”.*⁹

Anak Usia Dini sendiri merupakan masa keemasan (golden age), oleh karena itu pendidikan pada masa ini merupakan pendidikan yang sangat fundamental dan sangat menentukan perkembangan selanjutnya. Masa ini juga merupakan masa dasar pertama untuk mengembangkan kemampuan kognitif, afektif, psikomotor, bahasa, sosial emosional dan moral agama pada anak. Pada masa ini anak sangat membutuhkan stimulasi dan rangsangan dari lingkungannya. Apabila anak mendapatkan stimulus yang baik, maka aspek perkembangan anak akan berkembang secara optimal. Anak usia dini memiliki karakteristik yang berbeda dengan orang dewasa, karena anak usia dini tumbuh dan berkembang dengan banyak cara dan berbeda.¹⁰ Salah satu Pendidikan anak usia dini yang sangat penting ialah kreativitas anak yang harus dikembangkan karena kreativitas anak memiliki manfaat untuk anak salah satunya meningkatkan prestasi anak,

⁹ Departemen Agama Republik Indonesia *Al-Quran Dan Terjemahannya* (Bandung: Diponegoro, 2010).

¹⁰ Harahap, “Pentingnya Pendidikan Karakter Bagi Anak Usia Dini.”

menumbuhkan imajinasi, dan mencari jalan untuk memecahkan sebuah masalah yang ada.

Setiap anak lahir ke dunia ini memiliki potensi. Potensi merupakan faktor turunan, secara umum potensi ini melukiskan gambaran utuh tentang anak yang terwujud secara nyata jika mendapat rangsangan. Rangsangan dapat diberikan kapan saja, terutama dimasa emas kehidupan anak (dimasa balita), selama anak sudah siap. Salah satu potensi yang perlu mendapat rangsangan/stimulasi adalah bakat (aptitude). Menurut Ki Hadjar Dewantara menganjurkan agar anak dalam pendidikan, anak memperoleh pendidikan untuk mencerdaskan (mengembangkan) pikiran, pikiran untuk mencerdaskan hati (kepekaan hati dan nurani), dan pendidikan yang meningkatkan keterampilan. Salah satu cara untuk mengembangkan potensi anak yaitu melalui pendidikan anak usia dini.¹¹

Dengan demikian untuk memberikan stimulus yang tepat kepada anak adalah dimasa kanak-kanak agar berkembang secara optimal. Dalam pendidikan formal tidak bisa hanya meningkatkan kemampuan akademis saja, akan tetapi juga harus mencapai enam aspek perkembangan yaitu nilai-nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, sosial emosional, bahasa, dan seni. Diantara perkembangan tersebut maka perkembangan seni sangatlah penting karena setiap anak memiliki kreativitas dalam berimajinatif yang sangat tinggi.

Adapun kreativitas seseorang ditandai dengan beberapa ciri seperti yang dikemukakan oleh Munandar bahwa ciri-ciri dari sikap kreatif anak yaitu: a). mempunyai daya imajinasi kuat, b). mempunyai inisiatif, c). mempunyai minat yang luas, d). mempunyai kebebasan dalam berfikir, e).bersifat ingin tahu, f).selalu ingin dapat pengalaman-pengalaman baru, g).mempunyai kepercayaan diri yang kuat, h).penuh semangat, i).berani

¹¹ Aidil Saputra, "Pendidikan Anak Pada Usia Dini," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam* 10, no. 2 (2018): 192–209,

mengambil resiko, j).berani berpendapat dan memiliki keyakinan.¹²

Kreativitas sangat penting untuk ditingkatkan dalam diri anak khususnya pada anak usia dini. Dengan adanya kreativitas anak dapat mengekspresikan ide dan gagasan pada dirinya, sehingga mereka terlatih untuk menyelesaikan permasalahan dari berbagai sudut pandang dan mampu melahirkan ide dan gagasan. Kreativitas dapat ditingkatkan melalui imajinasi anak.

Kreativitas adalah kemampuan individu untuk mempergunakan imajinasi dan berbagai kemungkinan yang diperoleh dari interaksi dengan ide atau gagasan, orang lain dan lingkungan untuk membuat koneksi dan hasil yang baru serta bermakna. Suatu saat seseorang dihadapkan pada sebuah permainan atau masalah yang menuntut kreativitas berpikir dalam menyelesaikan. Orang tersebut tidak mampu menyelesaikan karena hanya berkuat pada satu jalan keluar kemudian ada seseorang yang dapat membantunya melalui cara yang tidak terpikir olehnya.¹³

Menurut Lestari Kreativitas merupakan kemampuan yang dimiliki seseorang untuk menemukan dan menciptakan suatu hal baru, cara-cara baru, atau model baru yang berguna bagi dirinya dan masyarakat. Hal baru tersebut tidak harus sesuatu yang sama sekali belum pernah ada sebelumnya, namun unsur-unsurnya mungkin telah ada sebelumnya. Seseorang dapat menemukan kombinasi baru yang memiliki kualitas yang berbeda sebelumnya.¹⁴ Menurut Fakhriyana Kreativitas Anak usia dini dapat ditingkatkan dengan menggunakan berbagai cara seperti mendongeng, menggambar dan bermain dengan menggunakan

¹² Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini* (Jakarta: kencana, 2011).

¹³ Abdul Karim Batu Bara, "Membangun Kreativitas Pustakawan Di Perpustakaan," *Jurnal Iqra'* 6, no. 2 (2012): 40–51,

¹⁴ Astuti and Aziz, "Integrasi Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Di TK Kanisius Sorowajan Yogyakarta."

alat selain itu suasana yang harus diciptakan juga harus menyenangkan bagi anak.¹⁵

Menurut Munandar kreativitas bisa diartikan sebagai kemampuan dalam menciptakan sesuatu penemuan baru, dalam mewujudkan pemberian gagasan-gagasan baru untuk diterapkan dalam memecahkan masalah yang dihadapi, kreativitas juga dapat dikatakan sebagai kemampuan dalam melihat hubungan baru dari unsur-unsur yang telah ada sebelumnya.¹⁶

Dari teori-teori diatas penulis dapat menyimpulkan bahwa kreativitas merupakan suatu kemampuan individu yang dimiliki seseorang untuk menemukan atau menciptakan sesuatu yang baru. Dengan menggunakan imajinasi dan dapat meningkatkan kreativitas anak melalui berbagai cara seperti bercerita, mendongeng dan bermain, dengan bermain anak dapat mengapresikan dan mendorong anak mewujudkan untuk memberikan gagasan-gagasan baru yang dapat diterapkan sebagai tujuan pemecahan masalah yang akan dihadapi anak.

Berikut ini adalah indikator tingkat pencapaian kreativitas anak menurut Luluk Asmawati adalah sebagai berikut :

¹⁵ Debeturu and Wijayaningsih, "Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Magic Puffer Ball."

¹⁶ Yuyun Ari Wibowo, "Bermain Dan Kreativitas Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani," *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia* 7, no. 2 (2010): 15–20.

Tabel 1.1
Indikator Kreativitas anak usia 5-6 Tahun

Pencapaian perkembangan	Indikator	Sub Indikator
Kreativitas	1. Asik dan larut dalam beberapa kegiatan.	Menunjukkan ketertarikan pada media <i>magic puffer ball</i> seperti memperlihatkan ekspresi senang dan tekun dengan kegiatan yang sedang dilakukan
	2. Memperlihatkan keingintahuan seperti cenderung melakukan kegiatan mandiri.	Menyelesaikan tugas yang diberikan hingga selesai tanpa bantuan dari orang lain.
	3. Melakukan hal-hal yang baru dengan caranya sendiri (mempunyai inisiatif).	Menunjukkan imajinasinya dengan Menyusun dan menggabungkan media <i>magic puffer ball</i>
	4. Menggabungkan hal-hal atau ide-ide dengan cara-cara baru	Membuat bentuk dari media yang diberikan lalu menambahkan hiasan dengan

		asesoris
	5. Mampu mengamati objek dengan penuh rasa ingin tahu	Mengajukan banyak pertanyaan mengenai media magic puffer ball
	6. Membayangkan berdasarkan pengalaman apa yang mereka lihat	Mampi membuat benda yang ada disekitar menggunakan media <i>magic puffer ball</i> seperti membuat hewan, buah, tumbuhan, kendaraan, dll.
	7. Mampu menyampaikan kesimpulan pada saat kegiatan didalam kelas	Dapat menjawab pertanyaan dari guru dengan benar mengenai kegiatan yang telah dilakukan.

Sumber: Luluk Asmawati, *Perencanaan Pembelajaran PAUD*¹⁷

Berdasarkan indikator diatas maka diperoleh hasil dari pra penelitian yang dilakukan di PAUD Indah Mekar Mekar Jaya, Kec. Tanjung raja, pada tanggal 11 November 2022 adalah sebagai berikut:

¹⁷ Luluk Asmawati, *Perencanaan Pembelajaran PAUD* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), h. 125

Tabel 1.2

**Hasil Lembar Pra Penelitian Kreativitas Menggunakan Media
perkembangan kreativitas Di PAUD Indah Mekar, Mekar
Jaya, Kec.Tanjung Raja**

No	Nama	Indikator Pencapaian							Keterangan
		1	2	3	4	5	6	7	
1	AH	BB	MB	BB	MB	BB	BB	BB	BB
2	AD	BB	BB	MB	BB	BB	MB	BB	BB
3	AS	BB	MB	BB	MB	MB	BB	BB	BB
4	AG	MB	MB	BB	MB	BB	MB	BB	MB
5	AZ	BB	BB	MB	BB	BB	BB	MB	BB
6	AA	BSH	BB	MB	MB	BB	BB	BB	BB
7	AN	MB	BB	MB	MB	BB	BB	MB	MB
8	ANA	BSH	BB	BB	BB	BB	MB	BB	BB
9	AAN	BSH	BSH	MB	MB	MB	BSH	BSH	BSH
10	ASA	BB	BB	MB	BB	MB	MB	BB	BB
11	HI	MB	MB	BB	MB	MB	BB	BB	MB
12	KL	BB	MB	BB	MB	MB	BB	MB	MB
13	AY	BB	BB	MB	MB	BB	BB	MB	BB
14	AND	BB	BSH	BSH	BB	MB	BB	BB	BB
15	AR	BB	MB	MB	BB	BB	MB	BB	BB
16	NL	MB	BB	BB	MB	BB	BB	MB	BB
17	RY	MB	BB	MB	BB	BB	MB	MB	MB
18	SY	BB	MB	BB	BB	BB	MB	BB	BB
19	RA	BB	MB	MB	BB	MB	BB	MB	MB
20	NRA	BB	BB	MB	BB	MB	MB	BB	BB
21	NAA	MB	BSH	BSH	MB	MB	BB	BB	MB
22	NRQ	MB	BB	BB	BB	MB	BB	MB	BB
23	RO	MB	BB	BB	MB	MB	BB	BB	BB
24	SI	BB	BSH	BB	BB	BB	MB	MB	BB
25	ZN	MB	BSH	MB	MB	BB	BB	MB	MB

*Sumber: Data hasil observasi pra penelitian di Pendidikan Anak
Usia Dini Indah Mekar, Mekar Jaya, Kec.Tanjung Raja*

Keterangan indikator pencapaian kreativitas anak :

1. Asik dan larut dalam beberapa kegiatan.
2. Memperlihatkan keingintahuan seperti cenderung melakukan kegiatan mandiri
3. Melakukan hal-hal yang baru dengan caranya sendiri (mempunyai inisiatif)
4. Menggabungkan hal-hal atau ide-ide dengan cara-cara baru.
5. Mampu mengamati objek dengan penuh rasa ingin tahu
6. Membayangkan berdasarkan pengalaman apa yang mereka lihat
7. Mampu menyampaikan kesimpulan pada saat kegiatan didalam kelas.

Keterangan penilaian

BB : Belum Berkembang

MB: Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

Tabel 1.3

Presentase Data Awal Perkembangan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Di PAUD Indah Mekar, Mekar Jaya, Tanjung Raja, Kota bumi

No	Kriteria Penilaian	Jumlah Siswa	Presentase
1	BB	16	64%
2	MB	8	32%
3	BSH	1	4%
4	BSB	-	-
Jumlah		25	100%

Dalam tabel data awal presentase perkembangan kreativitas diatas dapat dilihat bahwa dari 25 peserta didik, rata-rata pencapaian indikator yaitu belum berkembang (BB), dan berdasarkan hasil presentase data awal perkembangan kreativitas tersebut dijelaskan bahwa 16 peserta didik berada pada indikator pencapaian belum berkembang atau BB, 8 peserta didik berada pada pencapaian indikator mulai berkembang atau MB, 1 peserta didik berada pada pencapaian indikator berkembang sesuai harapan atau BSH, dan tidak ada peserta didik berada pada pencapaian indikator berkembang sangat baik atau BSB.

Dari hasil pra survey yang dilakukan dan pada table diatas dapat disimpulkan bahwa anak yang belum berkembang memiliki presentase lebih tinggi dari pada presentase anak yang mulai berkembang, berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik. Peran seorang guru haruslah membuat anak didiknya aktif berkreaitivitas, pada usia dini perkembangan kemampuan anak sedang berubah-ubah. Masa kanak-kanak usia 5-6 tahun adalah masa yang tepat dimana dalam tahap kehidupan, bagi setiap anak adalah tahap dimana dapat menentukan pertumbuhan dan perkembangan anak dimasa yang akan datang. Oleh karena itu, peneliti tertarik ingin melakukan penelitian tentang penerapan media *Magic Puffer Ball* untuk mengembangkan kreativitas anak usia 5-6 tahun di paud indah mekar.

Berdasarkan hasil dari pra penelitian yang dilakukan penulis dengan menggunakan Teknik wawancara dengan salah satu dari guru yang ada di PAUD Indah Mekar, Mekar Jaya, kec. Tanjung Raja. Diketahui bahwasanya kreativitas anak pada PAUD indah mekar rata-rata memiliki tingkat kreativitas yang sedang, tidak rendah dan tidak juga tinggi. Kreativitas anak terdapat pada diri anak masing-masing karna pencapaian anak itu berbeda-beda.

Diketahui dari pra penelitian di PAUD Indah Mekar dalam meningkatkan kreativitas anak strategi atau model pembelajaran yang digunakan masih monoton. Dalam meningkatkan kreativitas anak pihak sekolah hanya menggunakan pembelajaran seperti mewarnai, melipat, tanya jawab, serta keterbatasan pada media

permainan yang tersedia untuk meningkatkan kreativitas anak hanya ada Puzzle dan Lego. Oleh karena itu, peneliti tertarik ingin melakukan penelitian tentang kreativitas anak dan menawarkan media *Magic Puffer Ball* untuk meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun di paud indah mekar.

Media pada hakikatnya merupakan salah satu komponen sistem pembelajaran. Sebagai komponen, media hendaknya merupakan bagian integral dan harus sesuai dengan proses pembelajaran secara menyeluruh. Ujung akhir dari pemilihan media adalah penggunaan media tersebut dalam kegiatan pembelajaran, sehingga memungkinkan siswa dapat berinteraksi dengan media yang dipilih.¹⁸ Penggunaan media pengajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Media merupakan salah satu sarana untuk meningkatkan kegiatan proses pembelajaran.¹⁹

Media *Magic Puffer Ball* adalah media/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.²⁰

C. Batasan Penelitian

Untuk menghindari adanya pengembangan masalah yang lebih luas, maka penulis hanya fokus kepada tingkat kreativitas di PAUD Indah Mekar, Mekar Jaya, Kec. Tanjung Raja melalui

¹⁸ Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa."

¹⁹ Wahid, "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar."

²⁰ Debeturu and Wijayaningsih, "Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Magic Puffer Ball."

media *Magic Puffer Ball* dan peneliti ini fokus pada anak usia 5-6 tahun.

D. Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada, maka dapat penulis kemukakan permasalahan yang akan diteliti pada penelitian ini yaitu “Apakah Media *Magic Puffer Ball* dapat mengembangkan kreativitas anak usia 5-6 tahun di PAUD Indah Mekar, Mekar Jaya Kec. Tanjung Raja?”

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah tersebut, maka tujuan dari penelitian ini adalah “untuk mengetahui apakah media *Magic Puffer Ball* dapat mengembangkan kreativitas anak usia dini di PAUD Indah Mekar, Mekar Jaya, Kec. Tanjung Raja”.

F. Manfaat penelitian

Ada beberapa manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini, antara lain:

1. Manfaat secara teoritis

- a. Menambahkan wawasan kepada penulis tentang anak usia dini terutama di bidang kreativitas anak menggunakan media *Magic Puffer Ball* di PAUD Indah Mekar, Mekar Jaya, Indah Kecamatan Tanjung Raja.
- b. Sebagai bahan kajian stimulasi bagi peneliti lain untuk mengadakan penelitian lebih lanjut, lebih luas dan mendalam dari segi wilayah dan substansi masalah tentang kreativitas anak dalam proses pembelajaran anak usia dini.

2. Manfaat secara praktis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat secara praktis:

- a. Bagi peserta didik: diharapkan dapat mempermudah anak dalam mengembangkan kreativitas dalam bidang pembelajaran.
- b. Bagi guru: hasil dari penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi para pendidik khususnya pendidik anak usia dini untuk mengembangkan kreativitas anak
- c. Bagi sekolah: diharapkan juga dapat memberikan masukan juga kepada sekolah sebagai bahan refleksi dalam mengembangkan kemampuan kreativitas anak.
- d. Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi para pembaca dalam menambah dan memperluas wawasan pemikiran serta pengetahuan dalam penelitian selanjutnya khususnya dalam bidang kreativitas anak usia dini.

G. Kajian Penelitian Terdahulu Yang Relevan

Penelitian terdahulu diperlukan untuk menegaskan, membandingkan dalam hal melihat kelebihan dan kelemahan yang digunakan penulis yang lain pada permasalahan yang sama. Dengan mencari, menelaah dan membaca bahan putaka dan hasil-hasil penelitian sebelumnya dengan memuat teori-teori yang relevan, dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode Penelitian Tindak Kelas (PTK) Yakni mengambil judul " Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media *Magic Puffer Ball*".

Penelitian ini diteliti oleh Aas Hasanah, Ajeng Sri Hikmayani , Nani Nurjanah "Penerapan Pendekatan STEAM Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini" melalui pendekatan STEAM aktivitas belajar dan kreativitas anak meningkat di Kober Haraan Bunda. Dapat dilihat dari Peningkatan aktifitas belajar ini dapat dilihat dari nilai data awal sebesar 0% menjadi 75% pada siklus II. Peningkatan aspek yang paling tinggi yaitu terdapat dalam aspek aktivitas anak dapat menyelesaikan

kegiatan. Peningkatan kreativitas dari nilai data awal sebesar 0% menjadi 66,7 % pada siklus II.²¹

Penelitian yang dilakukan oleh Aizatul Farikhah, Azkiyatul Mar'atin, Lely Nur Afifah, Riana Ayu Safitri, ” Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Metode Pembelajaran Loose Part”. Dapat disimpulkan bahwa metode loose part yang diterapkan di TK Muslimat NU Bunga Harapan dapat meningkatkan kreativitas anak. Saat anak diberikan kebebasan melakukan eksplorasi langsung terhadap lingkungan bisa memperkaya ide-ide kreatif, gagasan imajinasi, dan memunculkan rasa ingin tahu pada anak. Rasa ingin tahu pada diri anak sangat penting untuk membentuk kemampuan berfikir inkuiri, mengajarkan anak untuk bertanya, memecahkan masalah dan mengambil resiko.²²

Penelitian ini diteliti oleh Rapiatunnisa “Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain Peran” dapat disimpulkan bahwa metode bermain dapat meningkatkan kreativitas anak PAUD Nurul Hilal Kecamatan Batang Tuaka. Hal tersebut dapat dilihat dari perkembangan pra siklus berada pada angka 24 (30%) dengan kategori tidak baik, siklus I berada pada angka 46 (57.5%) dengan kategori cukup baik, dan pada siklus II berada pada angka 75 (93.75%) dengan kategori sangat baik. Berdasarkan angka tersebut diketahui bahwa kreativitas anak meningkat sebesar 76.93% pada siklus I, dan 63.04% pada siklus II.²³

Penelitian ini diteliti oleh Mohammad Fauziddin “Penerapan Belajar Melalui Bermain Balok Unit Untuk Meningkatkan

²¹ Aas Hasanah, Ajeng Sri Hikmayani, and Nani Nurjanah, “Penerapan Pendekatan STEAM Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini,” *Jurnal Golden Age* 5, no. 02 (2021): 275–81, <https://e-journal.hamzanwadi.ac.id/index.php/jga/article/view/3561>.

²² R Rapiatunnisa, “Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Di PAUD Nurul Hilal,” 2021, <https://respository.stai-tbh.ac.id/handle/123456789/113>.

²³ Rapiatunnisa Rapiatunnisa, “Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain Peran,” *Mitra Ash-Shibyan: Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 5, no. 01 (2022): 17–26, <https://doi.org/10.46963/mash.v5i01.423>.

Kreativitas Anak Usia Dini” Hasil penelitian dianalisis dengan menggunakan analisis statistik deskriptif. Hasil analisis data menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kreativitas dengan penerapan belajar melalui bermain balok unit pada kelompok eksperimen, kreativitas anak meningkat secara signifikan dibandingkan dengan kelompok kontrol. Jadi, terdapat peningkatan kreativitas anak usia dini setelah diterapkan belajar melalui bermain balok unit sebesar 24,76%.²⁴

Penelitian ini diteliti oleh Anggi Wulandari, Bahrun , Rosmiati “Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Teknik Finger Painting Di Kb Al Jannati Gampong Jawa Kota Banda Aceh” hasil dari penelitian ini dari kegiatan teknik finger painting dapat meningkat. Hal ini dapat dilihat dengan berkembangnya hasil pencapaian anak pada siklus I tindakan I, 3 anak Mulai Berkembang , 5 anak Belum Berkembang. Tindakan II 5 anak Mulai Berkembang dan 3 anak Belum Berkembang . Tindakan III 7 anak Mulai Berkembang , 1 anak Belum Berkembang . Pada siklus II tindakan I 6 anak Mulai Berkembang , 2 anak Berkembang Sesuai Harapan . Tindakan II 2 anak Mulai Berkembang , 5 anak Berkembang Sesuai Harapan dan 1 anak Berkembang Sangat Baik . Tindakan III 1 anak Berkembang Sesuai Harapan, 7 anak Berkembang Sangat Baik .²⁵

H. Sistematika Penulisan

Mengaju pada sistematika penulisan pada karya ilmiah ini terdiri dari 5 bab yaitu peneliti menetapkan gambaran yang jelas dalam penulisan karya ilmiah ini, sebagai berikut :

Bagian awal terdiri dari halaman/cover depan, halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, motto,

²⁴ Moh Fauziddin, “Penerapan Belajar Melalui Bermain Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini,” *Curricula* 1, no. 3 (2016): 1–11, <https://doi.org/10.22216/jcc.2016.v2i3.1277>.

²⁵ A. Wulandari, “Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Teknik Finger Painting Di KB Al Jannati Gampong Jawa Kota Banda Aceh,” *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1). 5, no. 1 (2020): 80–89.

persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar lampiran dan abstrak.

Bab I Pendahuluan ini membahas tentang : penegasan judul, latar belakang masalah, batasan peneltia, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kajian penelitian terdahulu yang relevan, sistematika penulisan.

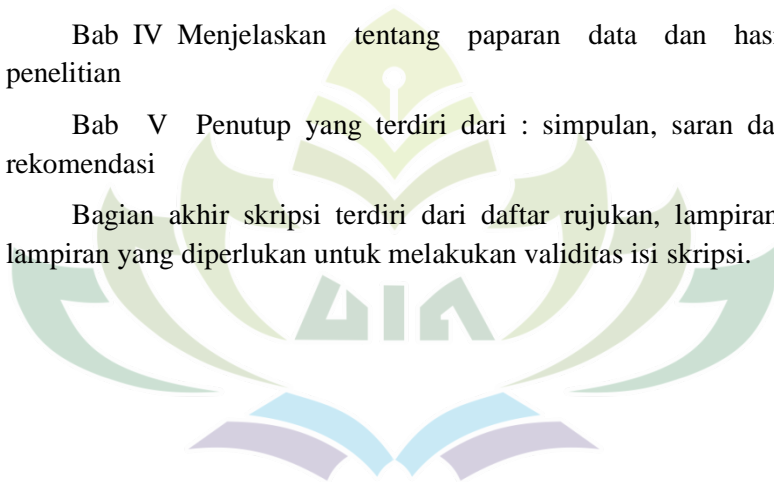
Bab II Landasan teori membahas mengenai : teori kreativitas, media magic puffer ball, model Tindakan dan hipotesisi Tindakan.

Bab III Metode penelitian berisi tentang : model Tindakan yang digunakan

Bab IV Menjelaskan tentang paparan data dan hasil penelitian

Bab V Penutup yang terdiri dari : simpulan, saran dan rekomendasi

Bagian akhir skripsi terdiri dari daftar rujukan, lampiran-lampiran yang diperlukan untuk melakukan validitas isi skripsi.



BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kreativitas

1. Pengertian Kreativitas

Menurut J.Gallagher mengatakan bahwa kreativitas merupakan suatu proses mental yang dilakukan individu berupa gagasan ataupun produk baru, atau mengobinasikan antara keduanya yang pada akhirnya akan melekat pada dirinya. Sementara itu supardi mengungkapkan bahwa kreatifitas adalah kemampuan seorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada, dan merupakan kemampuan berpikir yang ditandai oleh suksesti, diskontinuitas, disferensiasi, intergrasi antara setiap tahap perkembangan.²⁶ Deberu & Wijayaningsih mendefinisikan kreativitas merupakan suatu kemampuan yang dimiliki oleh seseorang dalam menciptakan suatu karya yang didapatkan dari berbagai macam ide, gagasan, dan imajinasi orang itu sendiri.²⁷

Menurut Munandar kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relative berbeda dengan apa yang ada sebelumnya.²⁸ Monstakis berpendapat bahwa kreativitas adalah pengalaman dalam mengekspresikan dan mengatualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu antara hubungan diri sendiri, alam dan orang lain. Chaplin

²⁶ Yeni & Euis Kurniati Rachmawati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak* (Jakarta: kencana, 2010).

²⁷ Astuti and Aziz, "Integrasi Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Di TK Kanisius Sorowajan Yogyakarta."

²⁸ Dkk Masganti sit, *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini* (Medan: Perdana Publishing, 2016).

berpendapat bahwa kreativitas adalah kemampuan menghasilkan suatu bentuk yang baru dalam seni, dalam memecahkan masalah dengan metode-metode yang baru.²⁹

Sedangkan menurut Torrance kreativitas adalah proses merasakan dan mengamati adanya masalah, membuat dugaan tentang kekurangan (masalah) ini. Menilai dan menguji dugaan atau hipotesis, kemudian mengubah dan mengujinya lagi dan akhirnya menyampaikan hasil-hasilnya.³⁰ Adapun Semiawan mengemukakan bahwa kreativitas merupakan kemampuan untuk memberikan gagasan baru dan menerapkan dalam pemecahan masalah. Csikzentmihalyi jugamemaparkan kreativitas sebagai produk berkaitan dengan penemuan sesuatu, memproduksi sesuatu yang baru, dari pada akumulasi keterampilan atau berlatih pengetahuan dalam mempelajari buku.³¹

Berdasarkan teori-teori diatas dapat dipahami bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menciptakan suatu yang baru, sesuatu yang baru disini bukan berarti yang kita ciptakan itu benar-benar baru akan tetapi dapat dari sesuatu yang sudah ada namun dibuat dengan cara yang baru, dapat berbentuk gagasan atau suatu karya nyata yang didapat dari berbagai ide, gagasan, imajinasi diri sendiri, yang ditandai oleh sukseki, diskontinuitas, disferensiasi, intergrasi antara setiap tahap perkembangan dan mampu untuk memberikan solusi dalam memecahkan masalah dan memberikan gagasan baru yang berhubungan dengan diri sendiri dan orang lain.

²⁹ Yeni Rahmawati. Op.Cit, h.13

³⁰ Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat* (Jakarta: Rineka Cipta, 2009).

³¹ Yeni Rahmawati. Op.Cit, h.14

2. Indikator Perkembangan & Ciri-ciri Kreativitas Anak Usia Dini

Catron dan Allen juga menjelaskan ada 12 indikator kreativitas yang ada pada anak usia dini, sebagai berikut:

- a. Anak berkeinginan untuk mengambil resiko berperilaku berbeda dan mencoba hal-hal yang baru dan sulit.
- b. Anak memiliki selera humor yang luar biasa dalam situasi keseharian.
- c. Anak berpendirian tegas, terang-terangan, berkeinginan untuk berbicara secara terbuka, dan bebas
- d. Anak adalah nonkonformis, yakni melakukan hal-hal dengan caranya sendiri
- e. Anak mengekspikan imajinasi secara verbal, contoh, membuat kata-kata lucu, atau cerita fantastis.
- f. Anak tertarik pada berbagai hal, memiliki rasa ingin tahu dan senang bertanya.
- g. Anak menjadi terarah dan termotivasi sendiri, ia memiliki imajinasi dan menyukai fantasi
- h. Anak terlibat dalam eksplorasi yang sistematis dan yang disengaja dalam membuat rencana dari suatu kegiatan
- i. Anak menyukai menggunakan imajinasinya dalam bermain terutama dalam bermain pura-pura, inovatif, dan fleksibel.
- j. Anak menjadi inovatif, penemu, dan memiliki banyak sumber daya.
- k. Anak bereksplorasi dan bereksprimen dengan objek, contoh,serta mensukseskan atau menjadikan sesuatu sebagai bagian dari tujuan

1. Anak bersifat fleksibel dan berbakat dalam mendisen sesuatu.³²

Selain pencapaian perkembangan anak terdapat juga ciri-ciri yang harus dipahami. Salah satu aspek penting dalam kreativitas adalah memahami ciri-cirinya. Upaya menciptakan iklim yang kondusif bagi perkembangan kreativitas hanya mungkin dilakukan jika kita memahami terlebih dahulu sifat-sifat kemampuan kreatif dan iklim lingkungan yang mengitarinya. Supriadi mengatakan bahwa kreativitas dapat dikelompokkan dalam dua kategori, kognitif dan non kognitif. Ciri kognitif diantaranya orisionalitas, fleksibilitas, kelancaran, dan elaborasi. Sedangkan ciri non kognitif diantaranya motivasi sikap dan kepribadian kreatif. Kedua ciri ini sama pentingnya, kecerdasan tidak ditunjukkan dengan kepribadian kreatif tidak akan menghasilkan apapun.³³

Ayan mengemukakan ciri kepribadian Anak kreatif usia 5-6 tahun ditandai dengan beberapa karakteristik antara lain: anak Antusias, Banyak akal, Berfikir terbuka, Bersikap spontan, Cakap. Dinamis, Giat dan rajin, Idealis, Ingin tahu, jenaka, Kritis, mampu menyesuaikan diri, tekun, bersemangat, cerdas, gigih, mandiri, dan percaya diri.³⁴

Pada umumnya anak kreatif yang dapat mengaktualisasikan dirinya cenderung lebih fleksibel dalam aspek kehidupannya dan produktif, namun belum tentu mempunyai bakat yang luar biasa seperti seni dan sains, Menurut rahmawati dan kurniati paling tidak anak usia 5-6 tahun yang kreatif memiliki 5 ciri-ciri yakni, sebagai berikut:

1. Originality, anak mempunyai pemikiran asli/original. Dapat diartikan sebagai kemampuan untuk memecahkan gagasan dengan cara-cara asli tidak klise,

³² Yiliani Nurani Dkk, *Memacu Kreativitas Melalui Bermain* (Jakarta Timur: PT Bumi Aska, 2020), h.5

³³ Yeni Rachmawati, *Op Cit*, hal.15.

³⁴ *Ibid*, hal 16-17.

2. Flexibility, kemampuan untuk mengemukakan bermacam-macam pemecahan atau pendekatan terhadap masalah diluar kategori biasa
3. Fluency, kemampuan untuk menghasilkan banyak gagasan.
4. Elaboration, kemampuan menyatakan pengarahan ide secara terperinci untuk mewujudkan ide menjadi nyata.
5. Sensitivity, kepekaan mengungkap dan menghasilkan masalah sebagai tanggapan terhadap suatu situasi ³⁵

Sedangkan Menurut Susanto terdapat sepuluh ciri-ciri yang ada pada anak kreatif usia 5-6 tahun yakni, sebagai berikut:

1. Anak memiliki imajinasi yang kuat
2. Anak memiliki inisiatif yang tinggi
3. Anak mempunyai minat yang luas terhadap sesuatu
4. Anak memiliki kebebasan dalam berfikir
5. Anak memiliki rasa ingin tahu yang tinggi
6. Anak selalu ingin mendapatkan pengalaman yang baru
7. Anak memiliki kepercayaan diri yang kuat
8. Anak penuh semangat
9. Anak berani mengambil resiko, menerima konsekuensi
10. Anak berani mengungkapkan pendapat dan memiliki keyakinan yang kuat. ³⁶

Berdasarkan karakteristik diatas dapat kita pahami bahwa betapa beragamnya ciri-ciri kreatif pada diri seseorang. Dimana kreatifitas pada diri seseorang menentukan kepribadian diri yang positif dan negatif. Oleh karena itu, peran penting bagi orang tua termasuk guru sebagai

³⁵ *Ibid*, hal 14

³⁶ *Ibid*,h 45.

pembimbing yang turut membantu anak dalam menumbuhkan perkembangan kepribadian melalui pembelajaran-pembelajaran yang tidak selalu dari materi tetapi juga bisa melalui permainan yang dapat menumbuhkan anak yang memiliki kreatif yang diberikan kepada anak, sehingga anak kreatif dan dapat berkembang secara optimal, tidak hanya berkembang pada intelegensi tetapi juga berkembang pada kreativitasnya.

3. Faktor pendukung dan penghambat pengembangan kreativitas

Dalam pengembangan kreativitas pada anak terdapat dua factor penting yang harus tahu yakni factor pendukung dan factor penghambat perkembangan kreativitas anak:

- a. Faktor pendukung perkembangan kreativitas pada anak itu terdapat faktor internal individu dan faktor eksternal (lingkungan).

1. Faktor Internal Individu

Faktor yang berasal dari dalam individu yang dapat mempengaruhi kreativitas, yakni:

- a) Keterbukaan terhadap pengalaman dan rangsangan dari luar atau dalam individu
- b) Keterbukaan terhadap pengalaman adalah kemampuan menerima segala sumber informasi dari pengalaman hidupnya sendiri dengan menerima apa adanya, tanpa ada usaha defense, tanpa kekakuan terhadap pengalaman-pengalamantersebut
- c) Evaluasi internal, yakni kemampuan individu dalam melihat produk yang dihasilkan ciptaan seorang ditentukan oleh dirinya sendiri, bukan karena kritik dan pujian dari orang lain.
- d) Kemampuan untuk bermain dan mengadakan eksplorasi terhadap unsur-unsur, bentuk-bentuk,

konsep dan membentuk kombinasi baru dari hal-hal yang sudah ada sebelumnya.

2. Faktor Eksternal (lingkungan)

Yakni yang dapat mempengaruhi kreativitas individu adalah lingkungan kebudayaan yang mrngandung keamanan dan kebebasan psikologis. Mencangkup lingkungan dalam arti luas peran kondisi lingkungan yakni masyarakat dan kebudayaan. Kebudayaan dapat meningkatkan kreativitas jika kebudayaan itu memberikan kesempatan adil bagi pengembangan kreativitas potensial yang dimiliki seperti, tersedia sarana dan prasarana, terbukanya rangsangan kebudayaan, tidak memekankan pada kepentingan sekarang tapi pada masa mendatang juga, memberikan kebebasan bagi semua masyarakat, keterbukaan terhadap budaya yang berbeda, toleransi terhadap pendapat yang berbeda.³⁷

b. Faktor penghambat perkembangan kreativitas

Evaluasi, Rogers menekankan salah satu syarat untuk memupuk kreativitas konstruktif ialah bahwa pendidik tidak memberikan evaluasi, atau paling tidak menunda pemberian evaluasi suatu anak sedang berkreasi. Pemberian hadiah, dapat merusak motivasi intrinsik dan mematikan kreativitas. Persaingan, Biasanya persaingan terjadi apabila anak merasa bahwa pekerjaannya akan dinilai terhadap pekerjaan siswa lain dan bahwa yang terbaik akan mendapatkan hadiah. Lingkungan yang membatasi Belajar dan kreativitas tidak dapat ditingkatkan dengan paksaan.³⁸

³⁷ Masganti Sir,dkk, *Op Cit*, h.12-13

³⁸ *Ibid*, h.23-24

4. Manfaat Kreativitas dalam Kehidupan anak

Kreativitas memiliki manfaat yang sangat besar bagi kehidupan anak kelak dikemudian hari. Karena, didalam diri seorang anak yang kreatif memiliki nilai-nilai kreativitas, yaitu:

- a. Kreativitas memberikan anak-anak kesenangan dan kepuasan pribadi yang sangat besar penghargaan yang mempunyai pengaruh nyata terhadap perkembangan kepribadiannya. Misalnya sebuah kebanggaan atau kepuasan anak Ketika iya mampu membuat sesuatu sendiri sesuai ide nya sendiri dan adanya ketidak percayadirian anak ketika kreasinya di kritik atau diejek.
- b. Menjadi kreatif penting bagi anak kecil untuk menambah bumbu dalam permainan nya pusat kegiatan hidup mereka, jika kreativitas dapat membuat permainan menyenangkan, mereka akan merasa Bahagia dan puas, ini sebaliknya akan menumbuhkan penyesuaian pribadi dan sosial yang baik.
- c. Prestasi merupakan kepentingan utama dalam penyesuaian hidup mereka, maka kreativitas membantu mereka untuk mencapai keberhasilan dibidang yang berarti bagi mereka dan dipandang baik oleh orang yang berarti baginya akan menjadi sumber kepuasan ego yang besar.
- d. Nilai kreativitas yang penting dan sering dilupakan ialah kepemimpinan, pada setiap tingkatan usia pemimpin harus menyumbangkan sesuatu pada kelompok yang penting artinya bagi anggota kelompok, sumbangan itu mungkin dalam bentuk usulan bagi kegiatan bermain yang baru dan dan berbeda atau berupa usulan mengenai berbagai tanggung jawab khusus terhadap kelompok.³⁹

Kemudian Munandar mengungkapkan juga mengenai manfaat kreativitas bagi anak yaitu kreativitas yang

³⁹ *Ibid*, h. 25-26

memungkinkan manusia yang meningkatkan kualitas hidupnya dan era pembangunan ini tidak dapat dipungkiri bahwa kesejahteraan dan kejayaan masyarakat dan negara bergantung pada sumbangan kreatif, berupa ide-ide baru, penemuan-penemuan baru, dan teknologi baru dari anggota masyarakat, untuk mencapai hal itu diperlukannya sikap dan perilaku kreatif dipupuk sejak dini, agar anak didik kelak tidak hanya menjadi konsumen pengetahuan baru dan pencari kerja, tetapi mampu menciptakan pekerjaan baru (wiraswasta).⁴⁰

5. Cara Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini

Orang tua merupakan sosok yang sangat berperan untuk mengembangkan kreativitas anak di sekolah. Sedangkan guru merupakan sosok yang sangat berperan ketika anak di sekolah. Menurut Mayesty yang dikutip oleh Sujiono terdapat 8 cara membantu anak dalam mengekspresikan kreativitas, yaitu :

- a. Membantu anak menerima perubahan
- b. Membantu anak menyadari bahwa beberapa masalah tidak mudah dipecahkan
- c. Membantu anak untuk mengenali berbagai masalah memiliki solusi
- d. Membantu anak untuk belajar menafsirkan dan menerima perasaannya
- e. Memberikan penghargaan pada kreativitas anak
- f. Membantu anak untuk merasa nyaman dalam melakukan aktivitas kreatif dan dalam memecahkan masalah
- g. Membantu anak untuk menghargai perbedaan dalam dirinya
- h. Membantu anak dalam membangun ketekunan dalam dirinya

⁴¹

⁴⁰ *Ibid*, h. 26

⁴¹ Yuliani Nuraini Sujiono, *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak* (Jakarta: PT Indeks, 2013).

berdasarkan karakteristik pengembangan kreativitas di atas, cara yang dilakukan oleh guru dan orang tua agar dapat membantu anak mengekspresikan kreativitasnya itu sama karena melalui didikan orang tua dan gurulah anak dapat mengembangkan kreativitas yang ada pada dirinya, itulah mengapa komunikasi dan jalinan yang baik antara guru dan orang tua itu harus baik karena dari sinilah orang tua dapat banyak bertanya kepada guru tentang perkembangan anak di sekolah, begitupun sebaliknya jadi orang tua dan guru memiliki tujuan yang sama.

B. Media pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata “Media” berasal dari Bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari “medium” secara harfiah berarti perantara atau pengantar. National Education Association (NEA) mendefinisikan media sebagai segala benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrument yang digunakan untuk kegiatan tersebut. Sedangkan menurut Hamka bahwa media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu berupa fisik maupun non fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara tenaga pendidik dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien.⁴²

Menurut Gagne and Briggs media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran yang dapat merancang siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Daryonto media pembelajaran adalah segala sesuatu (baik manusia, benda, dan lingkungan sekitar) yang dapat digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan pesan dalam pembelajaran sehingga dapat merangsang

⁴² Septy Nurfadhillah, *Media Pembelajaran* (Bojong Genteng, Jawa barat: CV Jejak, 2021), h.7-13.

perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa pada kegiatan belajar untuk mencapai tujuan.⁴³ Menurut Mashuri, media pembelajaran adalah sesuatu yang menyalurkan materi pelajaran, metransang pikiran, perasaan, minat, dan perhatian siswa.⁴⁴

Berdasarkan pengertian dari beberapa para ahli di atas dapat penulis simpulkan pengertian media pembelajaran adalah segala sesuatu baik berupa benda atau alat yang digunakan pendidik dalam proses pembelajaran baik yang bersifat tradisional maupun bersifat modern yang digunakan untuk menyampaikan pesan dalam pembelajaran dan membantu pembelajaran sehingga peserta didik dapat memahami materi pembelajaran yang lebih efektif dan efisien sehingga dapat tercapainya tujuan pembelajaran yang lebih baik, sehingga minat, pikiran, dan perasaan siswa mencapai tujuan pada kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan pengertian media diatas maka ada beberapa ciri-ciri media untuk anak usia 5-6 tahun yaitu:

1. Alat permainan yang tidak bahaya untuk anak. Misalnya tidak menggunakan bahan yang tajam, yang dapat membahayakan anak.
2. Mengandung unsur pendidikan. Maksudnya disini adalah media pembelajaran yang disampaikan mengandung 6 aspek perkembangan anak seperti aspek perkembangan nilai moral dan agama, bahasa, sosial emosional, fisik motorik, kognitif dan seni.
3. Alat permainan yang beraneka macam, Maksudnya adalah media bagi anak usia 5-6 tahun harus beragam atau banyak sehingga anak mampu mengembangkan ide dan ilmu pengetahunanya melalui berbagai media pembelajaran tersebut.

⁴³ Dkk Mustofa, *Media Pembelajaran* (yayasan kita menulis, 2020).

⁴⁴ Hamdan husain Batubara, *Media Pembelajaran Efektif* (Semarang: Fatawa Publishing, 2020), h.3-4.

4. Memiliki tingkat kesulitan yang sesuai dengan kemampuan anak usia 5 tahun. Media yang digunakan tidak terlalu mudah sehingga anak termotivasi untuk menggunakannya namun juga dan tidak terlalu sulit sehingga anak masih mampu atau tidak putus asa dalam menggunakan media pembelajarannya.
5. Menggunakan alat permainan yang sederhana, dan ada disekitar anak. Media pembelajaran tidak harus mahal tapi media juga bisa dibuat sendiri oleh guru untuk menghemat biaya karena banyak sekali media yang ada dilingkungan sekitar yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik sebagai media.
6. Alat permainan yang tidak mengandung bahan pengawet sehingga, aman saat digunakan oleh anak, Misalnya kandungan dapat membuat anak terluka, dapat membuat anak sakit dengan mencium baunya atau dapat membuat tangan atau kulit anak melepuh karena ada bahan kimianya.
7. Alat permainan yang menjadi media harus memiliki keamanan, agar tidak membahayakan anak, Misalnya alat permainan yang memiliki sisi-sisi yang tumpul
8. Alat permainan yang mempunyai desain yang sederhana tapi menarik, misalnya alat yang tepat dan mengandung sasaran edukasi untuk anak namun masih bisa dijangkau oleh anak sehingga anak tidak terbebani dengan kerumitannya.
9. Alat permainan yang memiliki warna-warna yang mencolok sehingga menarik minat anak misalkan sebuah media yang memiliki banyak warna didalamnya sehingga begitu anak melihat langsung tertarik.⁴⁵

⁴⁵ Dewi, Kurnia. "Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini." *Raudhatul Athfal* 1 (2017), h.13-14

2. Manfaat Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran pada kegiatan pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dalam penyampaian pesan isi pembelajaran, dalam sebuah proses penyampaian media pembelajaran dapat berfungsi dengan baik apabila media tersebut dapat digunakan secara perorangan maupun kelompok.⁴⁶ Peran guru dalam memilih dan menentukan media pembelajaran yang tepat sangat berpengaruh terhadap keberhasilan anak usia dini. Kesalahan dalam memilih media mampu membuat anak tidak konsentrasi, tidak tertarik bahkan merasa bosan dengan kegiatan pembelajaran yang diberikan, Secara umum manfaat media pembelajaran menurut Hamalik adalah memperlancar interaksi antara guru dengan anak sehingga kegiatan pembelajaran lebih afektif dan efisien. Sedangkan secara khusus manfaat media pembelajaran adalah:

- a. Dalam penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan.
- b. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.
- c. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif karena dengan media akan terjadinya komunikasi dua arah secara aktif, sedangkan tanpa media guru cenderung bicara satu arah,
- d. Dengan media tujuan belajar akan lebih mudah tercapai secara maksimal dengan waktu dan tenaga seminimal mungkin,
- e. Meningkatkan kualitas hasil belajar anak
- f. Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja
- g. Media dapat menumbuhkan sikap positif anak terhadap materi dan proses belajar

⁴⁶ Septy Nurfadhillah, *Op Cit*, h.29-31

- h. Mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif⁴⁷

Menurut daryanto beberapa manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa antara lain:

- a. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian anak sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga akan lebih dapat lebih dipahami oleh anak dan memungkinkan menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran
- c. Metode pembelajaran akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga anak tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga.
- d. Anak dapat lebih banyak melakukan kegiatan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, akan tetapi aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan dan lain-lain.⁴⁸

3. Jenis-jenis media pembelajaran

Menurut Sudjana dan Rivai adapun media pengajaran yang digunakan dalam proses pengajaran adalah:

- 1. Media grafis (media dua dimensi) seperti gambar, poster, kartun, dan lain-lain.
- 2. Media tiga dimensi yaitu dalam bentuk model seperti model padat (solid model), model penampang, model susun, model kerja, mock up, diorama, dan lain-lain.
- 3. Media proyeksi seperti slide, strips, film, penggunaan OHP, dan lain-lain.

⁴⁷ Dewi kurnia, *Op Cit*, h.8

⁴⁸ Asmidar Parapat, *Strategi Pembelajaran Anak Usia Dini* (Tamansari,tasikmalaya: Edu Publisher, 2020).

4. Penggunaan lingkungan sebagai media pengajaran.⁴⁹

Dari teori diatas dapat penulis pahami bahwasanya sebuah media pembelajaran tidak hanya dilihat dari mahal atau murahnya sebuah peroduk atau alat kecanggihan sebuah media, akan tetapi yang terpenting adalah fungsi media tersebut dalam membantu melancarkan sebuah proses pembelajaran. Jadi penggunaan sebuah media sebagaimana yang sudah dipaparkan diaat sangat tergantung kepada tujuan pembelajaran, alat dan bahan, dan kemampuan guru dalam memanfaatkan media dalam sebuah proses pengajaran kepada anak.

Menurut zaman media pembelajarn yang telah dikemukakan sebelumnya mengelompokan media pembelajaran menjadi tiga kelompok dapat dikembangkan untuk anak usia dini.

1. Media Visual

Zaman dkk, media visual adalah media yang menyampaikan pesan melalui penglihatan pemirsa atau media yang hanya dapat dilihat. Jenis media ini yang paling sering digunakan dalam pembelajaran untuk penyampaian pembelajaran pada anak usia dini media visual ini sangat tepat karena sesuai dengan sifat dan cara belajar anak yang menghendaki pembelajaran secara konkret. Zaman dkk, mengatakan bahwa media visual ini terdiri atas media yang dapat diproyeksikan (projected visual) dan media yang tidak dapat diproyeksikan (non-projected visual). Jenis media yang dapat diproyeksikan (projected visual) untuk menyampaikan pesan pendidikan untuk TK/ anak usia dini antaranya: OHP (overhead projection) dan slaid suara (soundslide).

⁴⁹ Guslinda and Rita Kurnia, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini* (Surabaya: Jakad Publishing, 2018), h.13

2. Media Audio

Zaman dkk, mengatakan media audio adalah media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (hanya dapat didengar) yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan anak untuk mempelajari isi tema. Contoh media audio yaitu program kaset suara dan program radio. Menurut Sudjanah dan Rivai mengatakan media audio untuk pengajaran dimaksudkan sebagai bahan yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (pita suara atau piringan suara yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa, sehingga terjadi proses belajar mengajar. Jadi dapat dikatakan bahwa media audio lebih banyak digunakan untuk merangsang siswa dalam belajar yang sifatnya didengarkan. Seperti halnya pemutaran lagu-lagu yang pada saat bermain diluar kelas. Anak akan dapat mendengarkan musik atau lagu-lagu yang sifatnya menuntun anak mencitai keindahan alam atau lagu-lagu yang dapat mengajak anak untuk berbuat baik terhadap orang tua dan sesama, dan lain sebagainya

3. Media Audio Visual

Menurut Zaman dkk Media audio visual adalah kombinasi antara media audio dan media visual atau biasa disebut media pandang dengar. Dia mengatakan menggunakan media audio visual ini dapat penyajian isi tema kepada anak akan semakin lengkap dan optimal. Selain itu media ini dalam batas-batas tertentu dapat juga menggantikan peran dan tugas guru. Penggunaan media audio visual ini untuk penyampaian pembelajaran pada anak usia dini sangat tepat sekali karena media ini akan dapat minat anak untuk belajar, apalagi kalau isi pembelajaran yang akan disampaikan dikemas dalam bentuk cerita yang menarik. Contoh dari media audio visual ini di

antaranya program televisi/video pendidikan/instruksional, program slide suara.⁵⁰

4. Media permainan *Magic Puffer Ball*

Pendidikan anak usia dini merupakan Pendidikan yang tidak bisa terlepas dari kediatan bermain. Apapun aktivitas anak selalu dilakukan dengan bermain. Bermain sudah menjadi salah satu kebutuhan pokok yang wadib dipenuhi bagi anak usia dini. Secara tidak langsung dengan terpenuhinya kebutuhan bermain akan berpengaruh kepada pertumbuhan dan perkembangan anak. Disamping itu, dari berbagai hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan bermain merupakan cara belajar anak-anak yang paling efektif. Hal ini dibuktikan dengan adanya ungkapan “bermain sambil belajar”. Maksudnya dengan bermain sesungguhnya anak sedang melakukan pembelajaran, baik itu fisik-motorik, logika-matematika, Bahasa, sosial emosional, kreativitas, maupun seni.⁵¹

Bermain bagi anak usia dini tentunya sudah tidak asing lagi. Setiap ada anak usia dini, disitu pasti dijumpai kegiatan bermain. Bermain dan anak usia dini diibaratkan seperti halnya dua sisi mata uang. Antara sisi satu dan lainnya saling melengkapi dan tidak dapat dipisah-pisahkan. Karena memang bermain merupakan dunianya anak-anak.⁵²

Berdasarkan pengertian diatas dapat penulis simpulkan bahwasanya bermain untuk anak usia dini memanglah sangat penting karna dalam sebuah permainan pembelajaran selain membuat anak tidak mudah bosan juga dapat secara langsung maupun tidak langsung dapat dapat menstimulus perkembangan anak baik fisik motorik, sosial emosional Bahasa dan juga seni serta dengan permainan juga dapat membuat anak menjadi kreatif, salah satu permainan

⁵⁰ *Ibid*, h.14-16

⁵¹ M.Fadlillah, *Bermain & Permainan Anak Usia Dini* (Jakarta: Prenadamedia group, 2019).

⁵² *Ibid*, h.6

yang meningkatkan kreativitas anak usia dini disini penulis menggunakan permainan *Magic Puffer Ball* sebagai media anak. Permainan *Magic Puffer Ball* ini salah satu permainan edukatif yang baru dan belum terlalu banyak orang yang mengetahui tentang media *Magic Puffer Ball* ini. Media ini dapat membantu untuk meningkatkan kreativitas anak. Bentuk dan tekstur dari media ini sangat menarik bagi anak karena memiliki bentuk yang unik serta memiliki bermacam warna-warna yang dapat menarik perhatian dan minat anak untuk memainkan media ini.

Media permainan *Magic Puffer Ball* adalah suatu media pembelajaran yang mana media ini merupakan suatu permainan edukatif yang baru dan belum terlalu banyak orang yang mengetahui media ini. Media ini akan membantu untuk meningkatkan kreativitas anak, yang bentuknya seperti buah rambutan dan media tersebut berukuran kecil-kecil, permainan ini terdiri dari kurang lebih 300-400 pcs *Magic Puffer Ball* dengan 7 warna yang berbeda yang menarik minat anak seperti warna biru, hijau, kuning, ungu, merah, putih, orange, dan hitam. Warna-warna pada media ini sangat aman untuk digunakan anak bermain, selain itu media *Magic Puffer Ball* terbuat dari bahan karet yang berkualitas, *Magic Puffer Ball* ini dapat ditempelkan tanpa menggunakan lem.

Media permainan *Magic Puffer Ball* ini dapat dibuat berbagai macam bentuk sesuai dengan keinginan yang ada pada diri anak itu sendiri, mainan ini juga gampang untuk dibongkar pasang, sehingga memudahkan anak dalam memainkannya dan menciptakan sesuatu sesuai imajinasi mereka. Saat anak berkreasi dan membuat bentuk dari media *Magic Puffer Ball* memberikan kesempatan kepada anak untuk berimajinasi, menemukan ide-ide, atau gagasan anak yang akan membuat bentuk agar dapat membantu meningkatkan kreativitas anak-anak.

Media ini membantu mengembangkan kreativitas anak dan dapat membantu melatih motorik halus anak karena

pada saat melakukan kegiatan anak membutuhkan koordinasi tangan untuk membuat bentuk-bentuk dari media *Magic Puffer Ball*. Media *Magic Puffer Ball* ini sangat menarik perhatian anak selain bentuknya yang ringan dan lembut pada saat tersentuh media ini juga memiliki bentuk yang unik, memiliki beberapa macam warna, dan tentunya mudah digunakan oleh anak, mempunyai beberapa aksesoris untuk dihias, Penggunaan media yang baru ini membantu agar anak dapat berimajinasi dan menemukan ide yang akan dibuat untuk membentuk sesuatu dari *Magic Puffer Ball*. Selain ringan lembut pada saat disentuh, media ini juga dapat dibentuk dengan kreasi 3D yang dapat disusun dan dirangkai menjadi berbagai macam seperti: burung hantu, beruang, gurita, mobil hewan lainnya, rumah, kendaraan dan bentuk lainnya.⁵³

Magic Puffer Ball ini tentunya memiliki kelebihan dan kekurangan antara lain:

Kelebihan dari media *Magic Puffer Ball* in:

1. Bahan media aman terbuat dari karet
2. Pada saat menempel media ini tidak perlu menggunakan lem
3. Mempunya berbagai macam warna yang dapat menarik perhatian anak
4. Mempunyai bentuk seperti buah rambutan sehingga mudah untuk ditempel
5. Ringan pada saat dipegang dan dimainkan
6. Memiliki tambahan aksesoris untuk menghias
7. Dapat membuat berbagai bentuk 3D, dan bentuk yang lainnya.
8. Harga media *Magic Puffer Ball* sangat terjangkau

⁵³ Debeturu and Wijayaningsih, "Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media *Magic Puffer Ball*."

Kekurangan untuk media *Magic Puffer Ball* antara lain:

Kekurangan dari media *Magic Puffer Ball* adalah bentuknya yang seperti buah rambutan dan mempunyai banyak rambut-rambut yang mungkin dapat mengganggu rambut anak sehingga tidak baik jika didekatkan pada anak yang memiliki rambut yang Panjang, lalu media ini memiliki rambut-rambut yang takut mungkin ada anak yang memiliki phobia atau merasa geli pada saat menyentuh media ini.⁵⁴

Cara-cara mengajar menggunakan media *Magic Puffer Ball* sebagai berikut:

1. Menyusun rencana program pembelajaran harian
2. Mempersiapkan media pembelajaran yang akan digunakan dalam pembelajaran meningkatkan kreativitas anak menggunakan media *Magic Puffer Ball*
3. Mengawali pembelajaran dengan berdoa,bernyanyi dan sebagainya
4. Menjelaskan bagaimana cara menggunakan media *Magic Puffer Ball* kepada anak dan tema apa yang akan diterapkan
5. Bagi anak menjadi kelompok setiap kelompok berisi 5 orang
6. Lalu minta anak untuk mulai berimajinasi dan menempelkan *Magic Puffer Ball* hingga menjadi bentuk yang diharapkan
7. Setelah media yang digunakan menjadi bentuk yang diinginkan minta anak untuk menghias dengan asesoris yang ada
8. Setelah selesai minta anak untuk menceritakan tentang media *Magic Puffer Ball* dan kreasi apa yang dibuat

⁵⁴ *Ibid.*

9. Lalu setelah selesai minta anak membereskan Kembali media yang telah digunakan hari ini.

5. Langkah-Langkah Bermain Pembangunan *Magic Puffer Ball*

Bermain pembangunan dapat dilakukan dengan langkah-langkah bermain pembangunan, adapun langkah-langkah bermain pembangunan sebagai berikut :

a. Tahap lingkungan bermain pembangunan

- 1) Pengelolaan awal lingkungan pembangunan dengan tepat bangunan yang dipilih
- 2) Guru menyiapkan perlengkapan main pembangunan terstruktur maupun cair
- 3) Menata lingkungan pembangunan untuk mendukung hubungan sosial yang positif

b. Tahap pengalaman sebelum main pembangunan

- 1) Membaca sebuah buku atau cerita yang memberi gagasan kepada anak yang berkaitan dengan kegiatan pembangunan
- 2) Menggabungkan kosakata baru dan memperagakan konsep-konsep yang tertuju pada bermain pembangunan
- 3) Mendiskusikan gagasan untuk pengalaman main pembangunan
- 4) Menyediakan kesempatan-kesempatan kepada anak untuk hubungan sosial dengan teman dengan cara menempatkan bahan-bahan dan tempat yang cukup.
- 5) Mendiskusikan aturan dan harapan untuk pengalaman main pembangunan
- 6) Merancang dan menerapkan urutan transisi untuk main

c. Tahap pengalaman main pembangunan setiap anak

- 1) Guru mendemonstrasikan bagaimana cara membuat suatu bentuk konstruksi sederhana di sesuaikan dengan tema, misalnya bentuk Pelangi atau awan dll.
- 2) Memberikan setiap anak waktu yang cukup untuk beraktivitas dan berkreasi sesuai dengan imajinasi dan kreativitasnya (paling sedikit 60 menit untuk membangun hasil karyanya).
- 3) Guru mengajukan pertanyaan dan diskusi tentang pembangunan mereka hal ini untuk memperkuat dan memperluas bahasa anak
- 4) Memberikan contoh hubungan yang tepat melalui percakapan dengan setiap anak sambil mereka membangun
- 5) Mengamati dan mendokumentasikan kemajuan perkembangan anak – anak

d. Tahap pengalaman setelah main

- 1) Guru mendukung anak untuk mengingat kembali pengalaman mainnya dan saling menceritakan pengalaman mainnya
- 2) Kemudian anak membereskan alat-alat dan bahan yang telah digunakan dalam bermain⁵⁵

C. Model Tindakan

Model tindakan yang digunakan pada penelitian ini adalah model tindakan yang dikemukakan oleh Kemmis Dan M.C Tagart yaitu menggunakan dua siklus yang di mulai dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.

⁵⁵ Latif, mukhtar dkk, orientasi baru pendidikan anak usia dini, (Jakarta: kencana prenada media group), h. 219

D. Hipotesis Tindakan

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Di katakan sementara karena jawaban yang diberikan baru di dasarkan pada teori yang relevan, belum di dasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpula data. Jadi, hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban yang empiris dengan data.

Dapat disimpulkan bahwa pengertian hipotesis adalah jawaban sementara dari suatu penelitian. Maka hipotesis tindakan pada penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut : Dengan penerapan media *Magic Puffer Ball* dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini.Hal ini dapat dilihat dari indikator ketercapaian keberhasilan perkembangan anak dalam meningkatkan kreativitas anak melalui media *Magic Puffer Ball* akan berhasil dilihat daripada kemampuan anak dalam memenuhi indikator perkembangan kreativitas seperti :

1. Asik dan larut dalam beberapa kegiatan.
2. Memperlihatkan keingintahuan seperti cenderung melakukan kegiatan mandiri
3. Melakukan hal-hal yang baru dengan caranya sendiri (mempunyai inisiatif)
4. Menggabungkan hal-hal atau ide-ide dengan cara-cara baru.
5. Mampu mengamati objek dengan penuh rasa ingin tahu
6. Membayangkan berdasarkan pengalaman apa yang mereka lihat
7. Mampu menyampaikan kesimpulan pada saat kegiatan didalam kelas.

Sehingga peneliti mengharapkan pada penelitian yang dilakukan mencapai ketuntasan dalam peningkatan kreativitas anak sebesar 75% berkembang sesuai harapan (BSH) dari seluruh anak yang ada, dengan demikian penelitian ini dapat dikatakan selesai atau berhasil

DAFTAR PUSTAKA

- Aidil, Saputra. "Aidil Saputra: Pendidikan Anak Pada Usia Dini |." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam* 10, no. 2 (2018): 209. <https://core.ac.uk/download/pdf/228822655.pdf>.
- Arfannudin, Nurbaiti, Suhailasari Nasution. *Teks Laporan Hasil Observasi Untuk Tingkat SMP Kelas VII*. Guepedia, 2021.
- Arikunto, Suharsimi. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara, 2015.
- Asmawati, Luluk. *Perencanaan Pembelajaran PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014.
- Astuti, Ria, and Thorik Aziz. "Integrasi Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Di TK Kanisius Sorowajan Yogyakarta." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 3, no. 2 (2019): 294. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i2.99>.
- Bara, Abdul Karim Batu. "Membangun Kreativitas Pustakawan Di Perpustakaan." *Jurnal Iqra'* 6, no. 2 (2012): 40–51. [http://repository.uinsu.ac.id/768/1/vol.06no.02\(6\).pdf](http://repository.uinsu.ac.id/768/1/vol.06no.02(6).pdf).
- Batubara, Hamdan husain. *Media Pembelajaran Efektif*. Semarang: Fatawa Publishing, 2020.
- Bermain, Aktivitas. "Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Bermain." *Jurnal Ilmiah Guru Caraka Olah Pikir Edukatif* 0, no. 2 (2014).
- Ddk, ismail Suardi Wekke. *Metode Penelitian Sosial*. colonprogo, Yogyakarta: Gawe Buku, 2019.
- Debeturu, Balandina, and 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>.
- DKK, Muhammad Taqwa. *Penelitian Tindakan Kelas Teknologi OJS Dan Software R*. Yogyakarta: Deepublish publisher, 2021.

- Dkk, Yiliani Nurani. *Memacu Kreativitas Melalui Bermain*. Jakarta Timur: PT Bumi Aska, 2020.
- Fadhallah. *Wawancara*. Jakarta Timur: IKAPI, 2021.
- Fauzi, Fauzi. "Aldi." *INSANIA : Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan* 15, no. 3 (2018): 386–402. <https://doi.org/10.24090/insania.v15i3.1552>.
- Fauziddin, Moh. "Penerapan Belajar Melalui Bermain Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini." *Curricula* 1, no. 3 (2016): 1–11. <https://doi.org/10.22216/jcc.2016.v2i3.1277>.
- Gunawan, Imam. *Metode Penelitian Kualitatif Teori Dan Praktik*. Jakarta: Bumi Aksara, 2013.
- Guslinda, and Rita Kurnia. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini. Media Pembelajaran*, 2018. j.
- Harahap, Ayunda Zahroh. "Pentingnya Pendidikan Karakter Bagi Anak Usia Dini." *Jurnal Usia Dini* 7, no. 2 (2021): 49. <https://doi.org/10.24114/jud.v7i2.30585>.
- Hasanah, Aas, Ajeng Sri Hikmayani, and Nani Nurjanah. "Penerapan Pendekatan STEAM Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini." *Jurnal Golden Age* 5, no. 02 (2021): 275–81. <https://e-journal.hamzanwadi.ac.id/index.php/jga/article/view/3561>.
- Ibid, hal 16-17. *No Title*, n.d.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. "Buku Panduan Pendidik Kurikulum 2013 Paud Usia 5-6 Tahun," 2014, 42.
- Lukman Nul Hakim. "Ulasan Metodologi Kualitatif: Wawancara Terhadap Elit." *Aspirasi: Jurnal Masalah-Masalah Sosial* 4, No.2, n.d., h.167.
- M.Fadlillah. *Bermain & Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenadamedia group, 2019.
- Masganti sit, Dkk. *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing, 2016.
- Munandar, Utami. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*.

- Jakarta: Rineka Cipta, 2009.
- Mustofa, Dkk. *Media Pembelajaran*. yayasan kita menulis, 2020.
- Nurfadhillah, Septy. *Media Pembelajaran*. Bojong Genteng, Jawa barat: CV Jejak, 2021.
- Nurrita, Teni. “Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.” *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari’ah Dan Tarbiyah* 3, no. 1 (2018): 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>.
- Pandiang, Anjani Putri Belawati. *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Deepublish publisher, 2019.
- Parapat, Asmidar. *Strategi Pembelajaran Anak Usia Dini*. Tamansari,tasikmalaya: Edu Publisher, 2020.
- Rachmawati, Yeni & Euis Kurniati. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: kencana, 2010.
- Rapiatunnisa, R. “Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Di PAUD Nurul Hilal,” 2021. <https://repository.stai-tbh.ac.id/handle/123456789/113>.
- Rapiatunnisa, Rapiatunnisa. “Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain Peran.” *Mitra Ash-Shibyan: Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 5, no. 01 (2022): 17–26. <https://doi.org/10.46963/mash.v5i01.423>.
- Saputra, Aidil. “Pendidikan Anak Pada Usia Dini.” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam* 10, no. 2 (2018): 192–209. <https://core.ac.uk/download/pdf/228822655.pdf>.
- Sri Hartati, Ismail Nurdin. *Metodelogi Penelitian Sosial*. Surabaya: Media Sahabat Cendekia, 2019.
- Sudijono, Anas. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta, 2010.
- Sugiyono. “Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D,.” (*Bandung: Alfabeta, 2015*), n.d., h.240.
- Sujiono, Yuliani Nuraini. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan*

- Jamak*. Jakarta: PT Indeks, 2013.
- Supardi, Suhardjono, Suharsimi Arikunto. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara, 2011.
- Susanto, Ahmad. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: kencana, 2011.
- Wahid, Abdul. “Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar.” *Istiqra* 5, no. 2 (2018): 1–11.
- Wibowo, Yuyun Ari. “Bermain Dan Kreativitas Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani.” *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia* 7, no. 2 (2010): 15–20.
- wina sanjaya. “Penelitian Tindakan Kelas.” (*Jakarta : Kencana, 2009*), n.d., h.86.
- Wulandari, A. “Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Teknik Finger Painting Di KB Al Jannati Gampong Jawa Kota Banda Aceh.” *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1). 5, no. 1 (2020): 80–89.
- Yeni Rachmawati, Op cit. *No Title*, n.d.

