

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Anak Usia Dini (AUD) merupakan kelompok anak yang berada dalam tahap tumbuh kembang yang unik dan tidak dapat disamakan satu sama lain (Ningrum dkk., 2022: 99-100). Setiap anak memiliki karakteristik perkembangan yang khas, baik dalam kemampuan motorik halus dan kasar, kecerdasan intelektual (meliputi kemampuan berpikir dan berimajinasi, serta kecerdasan emosional dan spiritual), kemampuan sosial-emosional (tercermin dari sikap, perilaku, dan pemahaman nilai-nilai agama), maupun dalam hal bahasa dan komunikasi. Seluruh aspek ini berkembang secara bertahap sesuai dengan kecepatan dan cara masing-masing individu (Kulsum, 2022:15).

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah bentuk pendidikan yang diberikan sejak anak lahir hingga usia delapan tahun. Tujuan dari pendidikan ini adalah menyediakan ruang yang aman dan mendukung untuk menumbuhkan dan mengembangkan seluruh potensi anak (Retnaningrum & Lathifah, 2020:66). PAUD memiliki peran penting sebagai fondasi utama dalam pembentukan pengetahuan, sikap, dan keterampilan dasar anak. Keberhasilan pendidikan pada tahap ini menjadi pijakan kuat untuk keberhasilan pendidikan pada jenjang berikutnya.

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Bab I Pasal 1 Ayat 14 disebutkan bahwa PAUD adalah suatu pembinaan yang diberikan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun,

melalui pemberian rangsangan pendidikan yang bertujuan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani serta rohani anak agar siap memasuki pendidikan lebih lanjut.

Undang-undang ini menegaskan bahwa PAUD diselenggarakan untuk menstimulasi dan mengembangkan seluruh potensi anak, meliputi lima aspek utama: nilai-nilai moral dan agama, kemampuan kognitif, keterampilan fisik-motorik, kemampuan berbahasa, serta aspek sosial-emosional. Melalui pendidikan ini, anak dibekali keterampilan hidup sebagai bekal masa depan.

PAUD memiliki karakteristik khas, antara lain: (1) Mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak secara menyeluruh, tidak hanya kognitif tetapi juga emosional, spiritual, dan sosial; (2) Mengutamakan aktivitas langsung yang melibatkan keaktifan anak agar mereka mengalami pembelajaran secara utuh; (3) Menjadikan bermain sebagai inti proses pembelajaran, karena melalui bermain anak belajar secara alami dan menyenangkan; dan (4) Menempatkan seni dan aktivitas fisik sebagai bagian penting dalam kegiatan belajar yang dilaksanakan dalam suasana menyenangkan, bebas, dan nyaman. Dalam situasi ini, peran guru sangat krusial dalam mendampingi serta mengembangkan potensi anak. Rijkiyani dkk. (2022: 4909) menyatakan bahwa usia dini merupakan masa keemasan atau "*The Golden Age*" di mana anak sangat peka terhadap berbagai rangsangan dari lingkungan sekitarnya.

Stimulasi yang tepat sangat penting dalam mendukung perkembangan kreativitas anak usia dini. Namun, kenyataannya masih banyak anak yang

belum mendapatkan kesempatan optimal dalam hal ini. Penelitian menunjukkan bahwa peran orang tua sangat besar dalam menciptakan lingkungan kondusif dan kaya pengalaman, yang berdampak signifikan terhadap tumbuhnya kreativitas anak. Melalui pengasuhan yang sadar dan penyediaan lingkungan yang bervariasi dan menantang, orang tua dapat mendorong anak untuk berpikir terbuka, imajinatif, dan kreatif (Şakrucu et al., 2023:301). Sejalan dengan Alghufali (2024:53) permainan juga memegang peran penting dalam perkembangan anak, karena melalui bermain anak dapat mengekspresikan kreativitas dan berinteraksi aktif dengan lingkungannya

Meskipun kreativitas merupakan aspek penting dalam perkembangan anak usia dini, masih banyak anak yang belum memperoleh stimulasi optimal untuk mengembangkannya. Anak usia 4–5 tahun berada pada tahap eksploratif, di mana mereka aktif mencoba hal baru dan mengekspresikan diri. Namun, di banyak lembaga PAUD, kegiatan pembelajaran masih didominasi oleh aktivitas terstruktur seperti menyalin, mewarnai pola, atau menghafal, yang kurang mendorong kebebasan berpikir dan berkreasi.

Selain itu, media dan alat permainan yang tersedia di PAUD sering kali tidak dirancang untuk mendorong kreativitas anak. Banyak media bermain bersifat pasif, terbatas variasinya, atau hanya ditujukan untuk tujuan kognitif seperti berhitung atau mengenal huruf. Akibatnya, anak tidak memiliki cukup ruang untuk mengekspresikan ide, imajinasi, dan menciptakan karya secara mandiri padahal inilah inti dari kreativitas.

Salah satu pendekatan yang efektif dalam pembelajaran anak usia dini adalah bermain. Nurani dan Hartati (2020:30) menyatakan bahwa bermain bukan sekadar aktivitas mengisi waktu, tetapi merupakan sarana penting bagi anak untuk belajar, mengeksplorasi lingkungan, dan mengembangkan berbagai aspek perkembangan, termasuk kreativitas. Melalui bermain, anak dapat mengekspresikan ide dan perasaan secara bebas tanpa tekanan, sehingga mendukung munculnya gagasan-gagasan baru yang orisinal.

Media bermain yang dapat digunakan untuk menstimulasi kreativitas anak adalah *playdough*. *Playdough* bersifat lunak dan mudah dibentuk, sehingga memungkinkan anak untuk membuat berbagai bentuk sesuai imajinasinya (Miarti, 2022:3). Aktivitas membentuk *playdough* mendorong anak untuk berpikir kreatif, bereksperimen dengan bentuk dan warna, serta mengekspresikan ide secara konkret. Selain itu, bermain *playdough* juga melatih motorik halus anak yang penting untuk keterampilan lain seperti menulis dan menggambar.

Keunggulan *playdough* sebagai media pembelajaran tidak hanya terletak pada fleksibilitasnya, tetapi juga pada kemampuannya menghadirkan suasana yang dinamis dan menyenangkan, sehingga anak tidak merasa terbebani. Aktivitas ini juga dapat melatih motorik halus, kreativitas, dan imajinasi anak. Anak dapat membuat berbagai bentuk yang mereka sukai, baik secara individual maupun berkelompok, sehingga turut mendukung perkembangan sosial dan emosional mereka (Nasikhah & Alimudin, 2023:36). Oleh karena itu, *playdough* merupakan strategi pembelajaran yang

layak dikaji secara lebih dalam sebagai media untuk menumbuhkan kreativitas anak usia dini.

Walaupun terdapat berbagai media bermain yang diyakini dapat menstimulasi kreativitas anak, penggunaan *playdough* secara khusus masih jarang dikaji secara mendalam. Banyak penelitian sebelumnya lebih fokus pada media lain seperti menggambar, bermain peran, atau menyusun balok. Kajian tentang efektivitas *playdough* dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini masih terbatas, sehingga menciptakan kesenjangan pengetahuan yang perlu diisi melalui penelitian lebih lanjut.

Penggunaan media *playdough* di PAUD kerap digunakan secara biasa tanpa pendekatan yang terstruktur atau tujuan pembelajaran yang jelas. Guru sering kali menganggap *playdough* hanya sebagai permainan bebas atau pengisi waktu, bukan sebagai alat pembelajaran yang dirancang secara sistematis untuk menstimulasi kreativitas anak. Tanpa dukungan bukti empiris yang kuat, pemanfaatan *playdough* di PAUD masih kurang optimal dan cenderung diabaikan (Nuraini dkk., 2023:12).

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 20 Januari 2025 ditemukan beberapa masalah perkembangan kreativitas pada anak usia 4-5 tahun di PAUD Brilliant Children, di kelompok A dengan jumlah 10 anak, terdapat 4 anak yang mengalami masalah dalam perkembangan kreativitasnya dan 6 anak yang memiliki perkembangan sesuai tahap perkembangan anak. Peneliti juga menemukan bahwa kegiatan pembelajaran masih didominasi oleh aktivitas terstruktur seperti mewarnai pola dan menyalin gambar, yang

cenderung kurang merangsang kreativitas anak. Media seperti *playdough*, yang memiliki potensi besar dalam menstimulasi kreativitas melalui eksplorasi bentuk, tekstur, dan warna, belum dimanfaatkan secara optimal. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan antara potensi media bermain yang tersedia dan penerapannya dalam kegiatan pembelajaran kreatif. Di sisi lain, penelitian tentang efektivitas *playdough* dalam mengembangkan kreativitas anak usia 4–5 tahun di PAUD Brilliant Children masih belum tersedia. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk mengkaji secara empiris pengaruh bermain *playdough* terhadap kreativitas anak dan memberikan rekomendasi berbasis bukti untuk strategi pembelajaran yang lebih variatif dan inovatif.

Selain itu, masa usia 4–5 tahun merupakan fase perkembangan emas di mana anak berada pada puncak kepekaan dalam menerima stimulasi, termasuk dalam aspek kreativitas. Kreativitas tidak hanya berkaitan dengan kemampuan menggambar atau membuat karya seni, tetapi juga mencakup kemampuan berpikir fleksibel, memecahkan masalah, serta mengekspresikan ide-ide secara orisinal. Apabila anak tidak mendapatkan pengalaman bermain yang kaya dan bermakna, maka potensi kreativitas tersebut berisiko tidak berkembang secara optimal. Salah satu media yang terbukti mampu mendorong kreativitas anak adalah *playdough*. Bermain *playdough* memungkinkan anak untuk mengembangkan imajinasi, koordinasi motorik halus, serta keterampilan berpikir *divergen* melalui proses membentuk, mencampur warna, dan menciptakan objek secara bebas. Namun demikian,

minimnya pemanfaatan *playdough* di PAUD Brilliant Children mencerminkan kurangnya integrasi antara potensi media bermain dengan kegiatan pembelajaran harian yang dirancang oleh pendidik.

Penelitian mengenai pengaruh bermain *playdough* terhadap kreativitas anak usia 4–5 tahun memiliki relevansi tinggi dalam konteks pendidikan anak usia dini. Kreativitas merupakan salah satu indikator penting dalam Kurikulum Merdeka PAUD yang menekankan pengembangan anak secara holistik. Oleh karena itu, temuan dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi landasan bagi guru dalam merancang kegiatan bermain yang tidak hanya menyenangkan, tetapi juga mampu mengasah kemampuan berpikir kreatif anak sejak dini.

Urgensi penelitian ini terletak pada pentingnya menyediakan dasar ilmiah bagi praktik pembelajaran yang lebih inovatif dan responsif terhadap kebutuhan perkembangan anak usia dini. Di tengah tuntutan Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berbasis minat dan potensi anak, media seperti *playdough* perlu dikaji secara serius sebagai alternatif yang mendukung stimulasi kreativitas. Jika tidak segera dilakukan, maka peluang untuk mengoptimalkan masa keemasan perkembangan anak akan terlewatkan, terutama dalam konteks lembaga pendidikan yang belum memanfaatkan media bermain secara maksimal. Oleh karena itu, penelitian ini mendesak untuk dilaksanakan guna memberikan bukti empiris yang dapat dijadikan acuan dalam pengambilan keputusan di tingkat praktis (oleh guru dan orang tua) maupun kebijakan (oleh pengelola PAUD), demi menciptakan

lingkungan belajar yang lebih kreatif, eksploratif, dan sesuai dengan tahap perkembangan anak.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

### 1. Rumusan Masalah Umum

Rumusan masalah merupakan bagian yang menguraikan permasalahan yang menjadi fokus kajian dan penelitian. Rumusan masalah umum pada penelitian ini adalah bagaimana pengaruh bermain *playdough* terhadap perkembangan kreativitas anak usia 4–5 tahun (kelompok A) di PAUD Brilliant Children Tahun Pelajaran 2024/2025. Dari rumusan masalah umum ini di uraikan menjadi rumusan masalah khusus.

### 2. Rumusan Masalah Khusus

- a. Bagaimanakah tingkat kreativitas anak usia 4–5 tahun (kelompok A) dalam bermain *playdough* pada *pre-test* di PAUD Brilliant Children Tahun Pelajaran 2024/2025?
- b. Bagaimanakah tingkat kreativitas anak usia 4–5 tahun (kelompok A) dalam bermain *playdough* pada *post-test* di PAUD Brilliant Children Tahun Pelajaran 2024/2025?
- c. Apakah terdapat perbedaan perkembangan kreativitas anak usia 4–5 tahun (kelompok A) dalam bermain *playdough* pada *pre-test* dan *post-test* di PAUD Brilliant Children Tahun Pelajaran 2024/2025?

- d. Apakah bermain *playdough* memiliki pengaruh terhadap perkembangan kreativitas anak usia 4–5 tahun (kelompok A) di PAUD Brilliant Children Tahun Pelajaran 2024/2025?

### C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### 1. Tujuan Penelitian Umum

Tujuan umum pada penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan dengan jelas pengaruh bermain *playdough* terhadap perkembangan kreativitas anak usia 4–5 tahun (kelompok A) di PAUD Brilliant Children Tahun Pelajaran 2024/2025.

#### 2. Tujuan Penelitian Khusus

Tujuan khusus yang hendak dicapai pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Untuk mengetahui tingkat kreativitas anak usia 4–5 tahun (kelompok A) dalam bermain *playdough* pada *pre-test* di PAUD Brilliant Children Tahun Pelajaran 2024/2025.
- b. Untuk mengetahui tingkat kreativitas anak usia 4–5 tahun (kelompok A) dalam bermain *playdough* pada *post-test* di PAUD Brilliant Children Tahun Pelajaran 2024/2025.
- c. Untuk mengetahui perbedaan perkembangan kreativitas anak usia 4–5 tahun (kelompok A) dalam bermain *playdough* pada *pre-test* dan *post-test* di PAUD Brilliant Children Tahun Pelajaran 2024/2025.

- d. Untuk mengetahui pengaruh bermain *playdough* terhadap perkembangan kreativitas anak usia 4–5 tahun (kelompok A) di PAUD Brilliant Children Tahun Pelajaran 2024/2025.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian ini dibagi menjadi dua bagian, yakni manfaat secara teoritis dan manfaat praktis. Berikut dijelaskan manfaat penelitian baik secara teoritis maupun praktis.

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi terhadap teori-teori perkembangan anak yang menekankan pentingnya stimulasi kreatif di usia dini.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Orang Tua Siswa

Memberikan wawasan tentang pentingnya bermain kreatif di rumah, serta bagaimana aktivitas sederhana seperti bermain *playdough* dapat mendukung perkembangan anak.

- b. Bagi Guru

Memberikan alternatif metode pembelajaran yang menyenangkan dan efektif untuk menstimulasi kreativitas anak melalui aktivitas bermain *playdough*.

- c. Hasil Penelitian

Sebagai dasar pengembangan program pembelajaran berbasis bermain yang berfokus pada pengembangan aspek kognitif dan kreativitas anak.

d. Hasil Penelitian

Menjadi rujukan atau acuan untuk penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan stimulasi kreativitas anak melalui media bermain edukatif lainnya.

e. Bagi Lembaga STKIP Persada Khatulistiwa

Hasil penelitian ini dapat memperluas wawasan pembaca khususnya dalam bidang pendidikan untuk lebih kreatif lagi dalam mengembangkan penelitian tentang kreativitas anak melalui media bermain edukatif.

## **E. Variabel Penelitian**

Variabel memiliki peran penting sebagai objek yang diteliti dan diukur untuk melihat hubungan atau pengaruh antara satu dengan yang lain. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis kuasi eksperimen, sehingga terdapat dua variabel utama yang akan dikaji, yaitu:

1. Variabel Independen (Variabel Bebas)

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah aktivitas bermain *playdough*. *Playdough* merupakan media bermain berbentuk adonan lunak yang dapat dibentuk menjadi berbagai bentuk sesuai imajinasi anak. Aktivitas ini melibatkan keterampilan motorik halus dan eksplorasi kreatif anak.

2. Variabel Dependen (Variabel Terikat)

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah kreativitas anak usia 4–5 tahun. Kreativitas diukur dari kemampuan anak untuk menghasilkan ide-ide baru, unik, dan orisinal melalui kegiatan bermain.

## **F. Definisi Operasional**

### 1. Bermain *Playdough*

Bermain *playdough* dalam penelitian ini adalah kegiatan yang melibatkan anak usia 4–5 tahun untuk membentuk, menekan, menggulung, dan membentuk berbagai bentuk menggunakan adonan lunak (*playdough*), baik secara bebas maupun terarah, selama sesi pembelajaran yang telah ditentukan.

### 2. Kreativitas Anak

Kreativitas dalam penelitian ini mengacu pada kemampuan anak dalam mengekspresikan ide dan imajinasi secara orisinal, fleksibel, dan produktif melalui aktivitas yang melibatkan aspek kognitif dan motorik halus. Indikator kreativitas yang digunakan antara lain: Orisinalitas, Fleksibilitas, Kelancaran, dan Elaborasi. Pengukuran kreativitas dilakukan melalui lembar observasi atau penilaian tugas (produk) oleh peneliti berdasarkan indikator di atas, baik pada saat *pretest* maupun *posttest*.