

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Anak-anak pada dasarnya memiliki sifat ingintahu tinggi,<sup>1</sup> hal ini bahwa anak memiliki potensi yang harus dipupuk sejak dini. Perkembangan anak usia dini sangat penting untuk pengembangan potensi anak diberbagai bidang diantara lain nilai agama dan moral, kognitif, bahasa, motorik, sosial emosional serta seni.<sup>2</sup> Salah satu faktor yang perlu diperhatikan dalam tumbuh kembang anak ialah kemampuan imajinasi dimiliki anak, imajinasi - imajinasi yang terbentuk pada anak akan muncul sebuah kreatifitas. Kreatifitas anak apabila pembelajarannya bersifat inovatif dan dilakukan melalui kegiatan yang menyenangkan, anak dapat berkembang secara efektif karena membuat mereka merasa puas untuk beresplorasi dan menghasilkan banyak ide, kreativitas, dan imajinasi.<sup>3</sup>

Pada penelitian "*The Relationship Between Creative Thinking Ability and Creative Personality of Preschoolers*", menunjukkan

---

<sup>1</sup>Umin Aenun Najibah and Ratna Wahyu Pusari, "Peningkatan Kreativitas Seni Rupa Anak Melalui Permainan Seni Mozaik Pada Kelompok B Tk Pertiwi Jatibarang Kabupaten Brebes Tahun Ajaran 2012/2013," *Paudia : Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini* 2, no. 2 (2017), <https://doi.org/10.26877/paudia.v2i2.1644>.

<sup>2</sup>Novi mulyani, *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. (Yogyakarta: kalimedia, 2016),13

<sup>3</sup>Ayu Maisarah, Muchammad Eka Mahmud, and Wildan Saugi, "Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Metode Bermain Plastisin Tanah Liat," *Journal of Education Research* 1, no. 1 (2020): 1–7, <https://doi.org/10.37985/joe.v1i1.14>.

hubungan antara pemikiran kreatif dan kepribadian anak prasekolah. Penelitian ini menunjukkan hubungan antara kepribadian kreatif anak usia dini dan pemikiran kreatif. Identifikasi generasi muda yang cemerlang dan pembuatan program pendidikan bagi mereka dipengaruhi oleh penelitian ini. Menurut Guilford, kreativitas adalah seperangkat keterampilan yang membedakan individu kreatif. Menurut *NACCCE (National Advisory Committee on Creative and Cultural Education)*, mendefinisikan kreativitas sebagai aktivitas imajinatif yang menghasilkan hasil yang baru dan bermanfaat. Dengan kata lain kreativitas adalah penggabungan dua pemikiran lama menjadi pemikiran baru, atau perubahan sesuatu yang sudah ada menjadi suatu konsep baru. Barron mendefinisikan kreativitas sebagai kapasitas untuk menghasilkan sesuatu yang baru.<sup>4</sup>

Imajinasi anak yang luas membimbing anak untuk menghadirkan dunia dalam khayalan yang indah dan menyenangkan.<sup>5</sup> Sebagian orang beranggapan bahwa imajinasi hanyalah sia-sia dan tidak bermanfaat, namun kenyataannya anak yang berimajinasi lebih cerdas dan kreatif. Kemampuan imajinasi berkontribusi pada aktivitas otak kanan yang meningkatkan kecerdasannya. Imajinasi adalah keterampilan

---

<sup>4</sup> Farida Iksan, Rosita Wondal, and Umikalsum Arfa, "Peran Kegiatan Mengecap Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun," *Jurnal Ilmiah Cahaya Paud* 2, no. 1 (2020): 138–49.

<sup>5</sup> Heru Kurniawan, "Mendongeng Kreatif Untuk Anak Usia Dini Untuk Anak Usia Dini" (Jakarta :Bhuana Ilmu Populer 2019) ,1.

perkembangan yang diperlukan untuk balita, imajinasi merupakan bagian dari tugas perkembangannya, percaya bahwa pendidikan seseorang adalah aspek terpenting dalam hidupnya.<sup>6</sup> Hurlock mengatakan bahwa pendidikan anak adalah landasan yang kuat yang membentuk pandangan dan perilaku anak hingga dewasa. Fenomena pendidikan tidak dapat dipisahkan dari berbagai aktivitas yang terjadi dalam kehidupan,<sup>7</sup> imajinasi anak-anak paling kuat ketika mereka berada di sekolah. Sehingga anak mempunyai daya ingat terbaik dengan jumlah informasi memori terbanyak dan hafalan terbaik. Orangtua harus mewaspadai masa-masa ini agar imajinasi anak dapat berkembang dan tidak terlewatkan begitu saja.<sup>8</sup> Dalam mengembangkan imajinasi anak di sekolah guru sangat penting berperan dalam memberikan motivasi untuk membimbing dan memberikan dorongan pada anak untuk mengembangkan kreatif dan berimajinatifnya. Menurut Suryana guru merupakan ujung tombak pendidikan sebab secara langsung berupaya mempengaruhi, membina, dan mengembangkan peserta didik, sebagai ujung tombak guru dituntut untuk memiliki kemampuan dasar yang diperlukan sebagai pendidik, pembimbing, pengajar, dan kemampuan

---

<sup>6</sup> Romlah, "Pengaruh Motorik Halus dan Motorik Kasar Terhadap Perkembangan Kreatifitas Anak Usia Dini", *Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah*, Vol;02 No.2 (2017),1.

<sup>7</sup> Chairul Anwar, "*Hakikat Manusia Dalam Pendidikan Sebuah Tinjauan Filosofis*", (Yogyakarta:SUKA-press,2014), 72.

<sup>8</sup> LizaP. Arjanto, "*Membangun Imajinasi Anak*". TheAsianParent Indonesia Jakarta, 22 Agustus 2018,

tersebut tercermin pada kompetensi guru.<sup>9</sup> Oleh karena itu guru harus menggunakan cara yang dapat mendorong perkembangan imajinasi anak-anak melalui bermain sambil belajar jika mereka ingin mencapai tujuan pembelajaran yang menyenangkan dan berhasil dalam membantu mereka mengembangkan imajinasi mereka.

Kebutuhan anak kreativitas sangat penting salah satunya dengan imajinasi. Imajinasi anak berkembang dengan diberikan stimulasi berupa dengan cara bermain, slogan yang sering dikatakan bermain sambil belajar memiliki arti yaitu proses dimana pembelajaran anak dikerjakan sambil kegiatan bermain.<sup>10</sup> Usaha yang dilakukan oleh penyelenggaraan pendidikan, yang disampaikan kepada para guru untuk menyampaikan pembelajaran pada anak usia-anak dengan menggunakan bahan dan media yang menarik serta mudah ditiru oleh anak. Kegiatan bermain dengan menggunakan media ublek sangat efektif dan dapat digunakan untuk perkembangan kemampuan imajinasi anak, bermain ublek sebenarnya jenis permainan yang tidak jauh berbeda dengan adonan (*dough*). Jadi dapat dikatakan ublek merupakan bahan adonan

---

<sup>9</sup> Suryana, Dadan. *Pendidikan Anak Usia dini ( Stimulasi & aspek perkembangan anak)*. (Jakarta: Prenadamedia Group.2018 ) 8

<sup>10</sup> Nurani dkk, *Memacu Kreativitas Melalui Bermain* (Jakarta:PT Bumi Aksara,2020),70.

*dough* yang dapat digunakan sebagai media untuk kegiatan bermain anak.<sup>11</sup>

Pendidikan anak usia dini berorientasi pada bermain karena diketahui bahwa anak-anak belajar dan memperoleh banyak pengalaman melalui bermain. Oleh karena itu, pembelajaran bagi anak kecil dilakukan melalui aktivitas yang menyenangkan seperti berlarian, bermain dengan benda nyata, melakukan eksperimen kecil, bahkan bertani. Oleh karena itu, pendekatan bermain sambil belajar khusus digunakan dalam perancangan sistem kegiatan pembelajaran pendidikan anak usia dini. Anak-anak dapat fokus untuk jangka waktu yang lebih lama ketika mereka belajar melalui permainan, menurut Hurlock bahwa anak usia dini hanya dapat fokus selama 10-15 menit. Pendidikan anak usia dini memerlukan adanya perantara atau biasa disebut dengan media pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran maka perhatian anak dapat teralihkan sehingga mencegah rasa bosan atau membiarkan mereka fokus pada suatu kegiatan dalam jangka waktu lebih lama dibandingkan jika tidak ada media pembelajaran.<sup>12</sup> Salah satu kegiatan pembelajarannya yaitu dengan menggunakan media *dough*, media *dough* yaitu kegiatan untuk bermain ublek.

---

<sup>11</sup> Nofie Nuraini, "Keterampilan Motorik Halus Pada Anak Usia 4-5 Tahun," *Skripsi Universitas Negeri Jakarta*, 2017, 54.

<sup>12</sup> Herman Zaini and Kurnia Dewi, "Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini," *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 1, no. 1 (2017): 81-96.

Kegiatan bermain yang dapat mengembangkan imajinasi anak yaitu melalui kegiatan permainan ublek. Permainan ublek melibatkan pencampuran tepung kanji, disebut juga aci, dengan air dan menambahkan sedikit warna untuk menarik minat anak. Permainan ini membuat anak merasa lebih bahagia, lebih ekspresif, dan, tanpa mereka sadari sebenarnya membantu proses penguatan otot jari anak-anak.<sup>13</sup> Salah satu kegiatan permainan ublek dipilih karena bahan dasar dengan harga yang ekonomis dan praktis menggunakan bahan alam yang ramah lingkungan, dan aman bagi anak. Melalui kegiatan ublek dapat membantu mengembangkan imajinasi anak, hal ini dapat dilihat dari hasil penelitian terdahulu yang ditulis oleh Diana dkk, bahwa perkembangan kreativitas anak menggunakan permainan *dough* atau plastisin di TK Al-Khairi Lampung berkembang dengan baik, dalam bermain anak terlihat membentuk ide dan imajinasi anak dengan permainan plastisin tersebut. Artinya bahwa permainan menggunakan *dough* atau plastisin memiliki dampak positif untuk anak, dampak positif

---

<sup>13</sup> Abdul Mufid, Sayyidatul Mukaromah, and Puji Lestari, "Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Bermain Oobleck Improving Children ' s Fine Motoric Skills through Playing Oobleck STAI Khozinatul Ulum Blora , Indonesia" 2 (n.d.): 12–22.

tersebut melatih daya pikir kreativitas anak, dan melatih jemari-jemarinya untuk meremas.<sup>14</sup>

Menurut Nofie Nuraini dari hasil penelitian yang berjudul pengaruh kegiatan bermain ublek terhadap keterampilan motorik halus pada anak usia 4-5 tahun, bahwa permainan ublek dapat mempengaruhi motorik halus pada anak usia dini. Kegiatan bermain ublek berpengaruh signifikan terhadap keterampilan motorik halus anak usia 4 – 5 tahun yang merupakan anak kelompok RA Al – Ihwan, Jakarta Timur. Hasil dari penelitian tersebut bahwa permainan ublek berpengaruh juga dalam meningkatkan motorik halus, akan tetapi dalam penelitian ini diharapkan permainan ublek tidak hanya meningkatkan motorik halus akan tetapi dapat juga mengembangkan imajinasi anak.<sup>15</sup> Menurut Ayu Maisarah dkk dari hasil penelitian yang berjudul meningkatkan kreativitas anak melalui metode bermain plastisin tanah liat, bahwa bermain membuat bentuk dari plastisin tanah liat dapat dilakukan sebagai upaya mengembangkan potensi kreativitas anak melalui mencipta sesuatu sesuai dengan fantasinya kegiatan membuat bentuk dari plastisin tanah liat merupakan permainan dengan keterampilan yang dapat

---

<sup>14</sup> Diani Deka Rusanti, Naimah Naimah, and Khamim Zarkasih Putro, "Pengembangan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Bermain Plastisin Di TK Al-Khairiyah. Bandar Lampung," *Jurnal Penelitian Medan Agama* 13, no. 2 (2022): 73, <https://doi.org/10.58836/jpma.v13i2.12861>

<sup>15</sup> Nofie Nuraini, "Keterampilan Motorik Halus Pada Anak Usia 4-5 Tahun," *Skripsi Universitas Negeri Jakarta*, 2017, 1.

memberikan sumbangan besar pada perkembangan anak secara keseluruhan sebagai implikasi dari perkembangan kreativitasnya. Artinya bahwa mengembangkan kreativitas anak bisa terbuat dari bahan alam yaitu dengan plastisin tanah liat.<sup>16</sup>

Dalam proses kegiatannya RA Fathul Ulum dalam perkembangan imajinasi anak belum berkembang secara keseluruhan atau belum optimal menggunakan media dari bahan alam. Namun dalam proses kegiatan di kelas, peneliti menemukan permasalahan dalam kreativitas anak dalam berimajinasinya. Salah satunya ada beberapa anak masih merasa kesulitan dalam membuat dan mengungkapkan apa yang anak buat.

Berdasarkan fenomena diatas, peneliti tertarik untuk meneliti tentang pembelajaran menggunakan media pembelajaran ublek pengaruhnya terhadap perkembangan imajinasi anak, hal ini juga alat permainan edukatif yang kurang mendukung. Dalam kegiatan ini sebetulnya dapat memberikan kreativitas dan inovasi guru dalam mengembangkan imajinasi anak serta menguatkan otot jemari anak, dan memberikan kegiatan yang menarik untuk anak.

---

<sup>16</sup> Ayu Maisarah, Muchammad Eka Mahmud, and Wildan Saugi, "Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Metode Bermain Plastisin Tanah Liat," *Journal of Education Research* 1, no. 1 (2020): 1–7, <https://doi.org/10.37985/joe.v1i1.14>.



## **B. Identifikasi Masalah**

Dari uraian latar belakang masalah diatas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Kurangnya permainan untuk mengembangkan imajinasi anak
2. Kurangnya fasilitas sekolah terutama dalam alat media pembelajaran untuk mengembangkan imajinasi anak
3. Kurangnya motivasi yang diberikan oleh guru dalam perkembangan imajinasi anak

## **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, perlu adanya batasan masalah agar tidak terjadi kerancuan dalam penelitian. Adapun penelitian ini peneliti hanya memfokuskan masalah pada pembelajaran menggunakan media pembelajaran ublek dalam perkembangan imajinasi anak. Perkembangan imajinasi pada anak usia dini ternyata sangat penting, karena pada usia tersebut merupakan masa keemasan bagi anak untuk dapat mengeksplor semua bakat dan kemampuan yang dimilikinya. Perkembangan imajinasi melalui pembelajaran media ublek pada anak usia dini juga dapat melatih motorik halus dan juga dapat melatih imajinasi anak.

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

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka peneliti mengambil rumusan masalah yang akan diajukan dalam penelitian ini ialah :

1. Bagaimana pembelajaran menggunakan media ublek di RA Fathul Ulum di Kabupaten Lebak ?
2. Bagaimana pengaruh pembelajaran menggunakan media ublek dalam perkembangan imajinasi anak?

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

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka penelitian mengambil rumusan masalah yang akan diajukan dalam penelitian ini ialah:

1. Untuk mengetahui bagaimana pembelajaran menggunakan media ublek terhadap perkembangan imajinasi anak.
2. Untuk mengetahui pengaruh pembelajaran menggunakan media ublek dalam perkembangan imajinasi anak

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

1. Manfaat Teoritis, Hasil penelitian diatas bermanfaat dalam pembelajaran menggunakan media ublek untuk perkembangan imajinasi pada anak usia dini sehingga menambah wawasan dan informasi dalam bidang pendidikan.
2. Manfaat Praktis

- a. Bagi para peneliti, hasil peneliti ini diharapkan menambah wawasan dan pengalaman langsung tentang media pembelajaran ublek untuk mengembangkan imajinasi anak.
- b. Bagi pendidik, diharapkan dapat menambahkan pengetahuan, kreatif dan memberikan media pembelajaran yang mengembangkan imajinasi anak.
- c. Bagi anak, diharapkan dapat memperoleh pengalaman langsung mengenai pembelajaran ublek untuk mengembangkan imajinasi anak secara kreatif dan menyenangkan.

#### **G. Sistematika Pembahasan**

Sistematika pembahasan dalam penelitian ini terbagi ke dalam lima bagian bab dan sub bab, diantaranya adalah:

Bab kesatu adalah Pendahuluan yang meliputi latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika pembahasan

Bab kedua Landasan teoretik pada bab ini terdiri dari landasan teoretik , hasil-hasil penelitian yang relevan, kerangka berpikir, dan hipotesis penelitian.

Bab ketiga adalah Metodologi penelitian pada bab ini terdiri dari tempat penelitian dan waktu penelitian, metode penelitian, populasi dan

sampel penelitian, variabel penelitian, instrum penelitian, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

Bab keempat adalah Penelitian dan pembahasan pada bab ini terdiri dari deskripsi data penelitian, pengujian hipotesis, dan pembahasan hasil penelitian.

Bab kelima adalah penutup terdiri dari simpulan dan saran-saran.