Volume 8 Issue 2 (2024) Pages 245-256
Golden Age : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini
ISSN: 2580-5843 (Online) 2549-8371 (Print)
https://ejournal.unisba.ac.id/index.php/golden_age/article/view/13918

PENGEMBANGAN MEDIA PANGGUNG BONEKA TANGAN DALAM MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK

Nadela Sustiarini[1]✉, Edo Dwi Cahyo[2]
[(1)(2)] Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Institut Agama Islam Negeri Metro
DOI: 10.29313/ga:jpaud.v8i2.13928

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media panggung boneka tangan dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini di TK Dharma Wanita 1 Bumi Jaya. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Subjek penelitian berjumlah 15 anak berusia 5-6 tahun. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan kreativitas anak setelah menggunakan media panggung boneka tangan. Indikator rasa ingin tahu mencapai 46,6%, kemampuan bertanya 60%, daya imajinasi 73,3%, dan orisinalitas 80%. Sub-indikator yang diukur meliputi ketertarikan pada hal baru, antusiasme terhadap informasi dan benda baru, frekuensi dan relevansi pertanyaan, imajinasi dalam pembuatan boneka dan bercerita, serta orisinalitas dalam mengungkapkan gagasan. Pengembangan media panggung boneka tangan terbukti efektif dalam merangsang berbagai aspek kreativitas anak usia dini melalui kegiatan yang menyenangkan dan melibatkan anak secara aktif.

Kata Kunci: Media Pembelajaran; Kreativitas; Boneka Tangan.

Copyright (c) 2024 Nadela Sustiarini, Edo Dwi Cahyo.

✉ Corresponding author :
Email Address : nadella6700@gmail.com
Received 17 Oktober 2024. Accepted 25 November 2024. Published 12 Desember 2024.

DOI: 10.29313/ga:jpaud.v8i2.13928

PENDAHULUAN

Pendidikan dapat dipandang sebagai suatu proses pemberdayaan dan pembudayaan individu agar ia mampu memenuhi kebutuhan perkembangannya dan sekaligus memenuhi tuntutan sosial, kultural, dan religious dalam lingkungan kehidupannya dalam (Humairotil & Ibrohim, 2023:55-75). Pendidikan anak usia dini adalah proses yang paling efektif dalam membentuk, menumbuhkan, mengembangkan, membimbing dan mempersiapkan anak untuk mengembangkan kreativitas dalam (Hardiyanti, 2020:134-139). Anak berusia 0-6 tahun memiliki masa perkembangan kecerdasan yang sangat pesat sehingga masa ini disebut *golden age* (masa keemasan), masa ini merupakan masa dasar anak terutama untuk mengembangkan berbagai kegiatan dalam rangka pengembangan potensi, sikap, keterampilan dan kreativitas anak usia dini. Pendidikan yang tepat pada masa ini akan memberikan stimulasi yang optimal bagi perkembangan kognitif, fisik, sosial, dan emosional anak. Melalui berbagai kegiatan bermain dan belajar yang menyenangkan, anak-anak dapat mengembangkan rasa ingin tahu, kreativitas, kemampuan berpikir kritis, dan keterampilan sosial yang penting untuk masa depan mereka (Yee et al., 2022). Seperti yang tertuang dalam Peraturan Pemerintah No 32 Tahun 2013 pada Pasal 19 ayat 1 tentang Standar Nasional Pendidikan bahwa Proses Pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi Peserta Didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis Peserta Didik. Kreativitas merupakan keterampilan kunci yang perlu dikembangkan dalam pendidikan anak, terutama untuk mempersiapkan mereka menghadapi dunia yang kompleks dan terus berubah.

Kreativitas dapat didefinisikan secara sederhana sebagai kemampuan untuk menghasilkan ide-ide baru atau mengkombinasikan ide baru dengan pengalaman lama dan menerapkannya dalam menyelesaikan masalah. Sejalan dengan itu Sudarti *dkk,* (Sudarti, Yuniarti, and Elianti 2024:108-119) menungkapkan terdapat perbedaan antara kreativitas orang dewasa dan anak-anak, pada intinya kreativitas berkaitan dengan menemukan atau menghasilkan sesuatu yang baru. Namun, kreativitas tidak selalu berarti menciptakan sesuatu yang benar-benar baru dari awal, kreativitas juga dapat berupa memodifikasi atau mengembangkan hal-hal yang sudah ada menjadi sesuatu yang baru dan berbeda. Berdasarkan teori Guilford kreativitas anak usia dini adalah kemampuan anak untuk menghasilkan ide-ide atau produk yang baru, unik dan berguna, melalui proses berpikir divergen dan konvergen. Kreativitas ini melibatkan aspek-aspek seperti: 1) Kelancaran (*fluency*) kemampuan untuk menghasilkan banyak ide, 2) Keluwesan (*flexibility*) kemampuan untuk menghasilkan berbagai macam ide dari sudut pandang yang berbeda, 3) Orisinalitas (*originality*) kemampuan untuk menghasilkan ide-ide yang unik dan tidak biasa, 4) Elaborasi (*elaboration*) kemampuan untuk mengembangkan atau memperinci suatu ide (Yuliantina & Mariana, 2023). Jadi kreativitas mencakup kemampuan untuk menghasilkan ide orisinal, maupun mengembangkan ide yang sudah ada menjadi sesuatu yang baru dan inovatif. Aktivitas berpikir yang melibatkan kemampuan untuk menghasilkan ide-ide baru dan inovatif, berbeda dari cara berpikir orang lain pada umumnya, ia melibatkan kemampuan untuk menghubungkan ide-ide yang telah didapatkan dari pengalaman orang lain, maupun diri sendiri yang tidak biasa dan menemukan solusi yang unik (Taliak et al., 2024).

Pengembangan kreativitas sangat penting dikembangkan sejak usia dini. Karena menurut (Sakti & Sit, 2024) kreativitas sangat berpengaruh sekali dalam aspek-aspek perkembangan anak usia dini, apabila kreativitas anak tidak dikembangkan sejak dini maka, kemampuan kecerdasan dan kelancaran dalam berfikir anak tidak berkembang, karena untuk menciptakan suatu produk dan bakat kreativitas yang tinggi diperlukan kecerdasan yang cukup tinggi pula. Adapun manfaat kreativitas, memainkan peran penting dalam perkembangan seni, bahasa, kognitif, dan fisik-motorik anak, yaitu 1) Seni: seni dapat menciptakan gambar, cerita atau karya dalam drama mendongeng dan membuat boneka tangan dapat meningkatkan daya khayal anak yang merupakan bagian dari pengembangan kreativitas. Saat mendengarkan dongeng, anak-anak membayangkan adegan, karakter, dan latar dalam pikiran mereka dan pada saat anak membuat boneka tangan dapat memperluas ide ide kreatif mereka untuk berkarya, 2) Komunikasi memainkan peran krusial dalam meningkatkan kemampuan anak untuk memberikan pendapat dan berargumentasi, yang

DOI: 10.29313/ga:jpaud.v8i2.13928

merupakan komponen esensial dalam proses kreatif. Ketika kemampuan bahasa anak berkembang, mereka tidak hanya mampu mengekspresikan ide-ide mereka dengan lebih jelas, tetapi juga dapat mempertahankan dan mengembangkan gagasan tersebut melalui argumentasi yang logis, 3) Meningkatkan daya imajinasi dan eksplorasi: Kemampuan kognitif yang baik memungkinkan anak untuk lebih berani mengeksplorasi hal-hal baru di sekitarnya dan mengembangkan daya imajinasinya. Mendukung kemampuan berekspresi dan menciptakan: Perkembangan kognitif membantu anak mengekspresikan ide-ide kreatif mereka dengan lebih efektif, baik melalui bahasa maupun media lain. Merangsang kreativitas dalam bercerita dan bermain peran: Kemampuan kognitif yang berkembang memungkinkan anak untuk menciptakan cerita, karakter, dan alur yang lebih kompleks dan kreatif, 4) perkembangan fisik motorik: kegiatan kreatif membantu mengembangkan keterampilan motorik halus dan koordinasi tangan-mata anak melibatkan otot-otot kecil terutama tangan dan jari (Smith et al., 2022:460-479). Dengan demikian, kreativitas bukan hanya tentang menghasilkan karya seni atau ide-ide baru, tetapi juga merupakan proses holistik yang mendukung perkembangan anak secara menyeluruh, melalui kegiatan kreatif, anak-anak belajar untuk mengekspresikan diri, memecahkan masalah, berkolaborasi dengan orang lain dan mengembangkan kepercayaan diri dalam kemampuan mereka sendiri. Ini semua merupakan keterampilan penting yang akan membantu mereka tidak hanya dalam tahap perkembangan awal, tetapi juga sepanjang hidup mereka (Hasanah & Priyantoro, 2019).

Kurangnya pengembangan kreativitas dapat membatasi potensi anak untuk berinovasi dan beradaptasi dengan perubahan di masa depan (Sakti & Sit, 2024), jika anak usia dini tidak terasah kemampuan kreativitasnya maka dapat menghambat beberapa perkembangan anak: 1) Anak-anak yang tidak diberi kesempatan untuk mengembangkan seni mungkin mengalami kesulitan dalam mengkomunikasikan perasaan dan pikiran mereka secara efektif, tanpa stimulasi seni yang memadai, kemampuan anak untuk berpikir secara imajinatif dan kreatif dapat terbatas, 2) Gangguan Bahasa: Keterbatasan kemampuan bahasa dapat menghambat anak dalam menciptakan cerita, karakter, dan mengekspresikan ide-ide mereka secara kreatif, tanpa perkembangan bahasa yang memadai, anak mungkin kesulitan mengkomunikasikan ide-ide kreatif mereka dengan jelas kepada orang lain, 3) Menghambat daya imajinasi dan eksplorasi: Keterbatasan kemampuan kognitif dapat menghalangi anak untuk berani mengeksplorasi hal-hal baru di sekitarnya dan mungkin menghambat perkembangan daya imajinasinya. Menghambat kemampuan berekspresi dan menciptakan: Kurangnya perkembangan kognitif dapat menyulitkan anak dalam mengekspresikan ide-ide kreatif mereka secara efektif, baik melalui bahasa maupun media lain. Membatasi kreativitas dalam bercerita dan bermain peran: Kemampuan kognitif yang terbatas dapat menghalangi anak untuk menciptakan cerita, karakter, dan alur yang kompleks dan kreatif, 4) Menghambat perkembangan motorik halus: Kegiatan yang tidak kreatif atau pasif dapat menghambat perkembangan keterampilan motorik halus dan koordinasi tangan-mata anak, serta mengabaikan penggunaan otot-otot kecil, terutama pada tangan dan jari, contohnya: terlalu banyak waktu menonton televisi atau bermain game di perangkat elektronik tanpa interaksi fisik (Mayar et al., 2022).

Indikator kreativitas anak usia 5-6 tahun sebagai berikut: 1) Rasa ingin tahu anak yang menunjukkan ketertarikan pada hal-hal baru dan berbeda mereka cenderung antusias ketika diperkenalkan pada informasi, tempat, atau benda-benda baru, 2) Sering mengajukan pertanyaan yang relevan dengan materi yang disampaikan, 3) Mempunyai daya imajinasi melalui gambar atau cerita, 4) Orisinal dalam ungkapan gagasan serta dalam pemecahan masalah (Munandar, 2014:71). Meskipun Utami Munandar mengusulkan sepuluh indikator kreativitas, penelitian ini mengadopsi pendekatan yang lebih terfokus dengan memilih empat indikator yang paling sesuai dengan tujuan penelitian dan karakteristik sampel. Maka dapat dijabarkan bahwa, kreativitas ialah kemampuan yang dimiliki oleh seseorang untuk menghasilkan suatu ide/produk yang baru/*original* yang memiliki nilai kegunaan, dimana hasil dari ide/ produk tersebut diperoleh melalui proses kegiatan imajinatif atau pemikiran yang hasilnya mencakup pembentukan pola baru dan gabungan informasi, yang diperoleh dari pengalaman sebelumnya, yang dimulai dari anak sering mengajukan pertanyaan dengan diberikan kebebasan untuk bertanya dan berpendapat, anak lebih leluasa menyampaikan ide ide kreatifnya tanpa terbebani oleh rasa takut, anak-anak yang diberikan kesempatan untuk

DOI: 10.29313/ga:jpaud.v8i2.13928

menyatakan pendapatnya secara bebas, cenderung lebih terlibat dalam proses belajar selain itu, dapat menjawab rasa ingin tahu anak mampu menumbuhkan rasa kepuasan ketika mereka mendapatkan informasi baru, menjadikan anak lebih bersemangat dalam belajar dan mengeksplorasi dunia sekitarnya. Dalam kreativitas seseorang dapat mempengaruhi dan dipengaruhi oleh lingkungan dimana ia berada, baik pengaruh dari dalam individu maupun di dalam lingkungan yang dapat menunjang atau dapat menghambat upaya kreatif (Yeh et al., 2022).

Penggunaan media pembelajaran yang bervariasi dan alat peraga yang interaktif dapat menciptakan lingkungan belajar yang merangsang rasa ingin tahu dan imajinasi anak, sehingga membantu mengasah kemampuan berpikir kreatif anak. Adapun yang dimaksud dengan media dalam belajar anak usia dini memerlukan perantara atau yang biasa disebut dengan media pembelajaran, dimana dengan adanya media pembelajaran mampu mengalihkan perhatian anak untuk tidak cepat bosan atau mampu konsentrasi dalam suatu kegiatan dengan waktu yang cukup lama dibandingkan dengan tidak menggunakan media pembelajaran (A. Kurniawati et al., 2024). Peran media dalam pembelajaran khususnya dalam pendidikan anak usia dini semakin penting artinya mengingat perkembangan anak pada saat itu berada pada masa berfikir konkrit. Oleh karena itu salah satu prinsip pendidikan untuk anak usia dini harus berdasarkan realita artinya bahwa anak diharapkan dapat mempelajari sesuatu secara nyata (Faas et al., 2017:75). Berdasarkan teori Guilford, stimulasi kreativitas anak merupakan hal yang krusial untuk mengembangkan keterampilan berpikir kreatif yang esensial bagi masa depan mereka. Guilford menekankan pentingnya menciptakan lingkungan pembelajaran yang mendukung eksplorasi ide-ide baru dan pemecahan masalah secara inovatif. Melalui berbagai kegiatan yang dirancang untuk mendorong pemikiran orisinal dan fleksibel, kreativitas anak dapat distimulasi secara aktif. Dengan demikian, pengembangan kreativitas anak perlu diintegrasikan secara sistematis dalam proses pembelajaran untuk memfasilitasi perkembangan kognitif yang optimal dan mempersiapkan mereka menghadapi tantangan di masa depan (Mahmud, 2024:93-102). Boneka tangan juga merupakan media yang dapat membuat anak berimajinasi. Alat peraga yang paling sederhana satu-satunya. boneka merupakan representative wujud dari banyak objek yang disukai anak, boneka dapat mewakili langsung berbagai objek yang akan dilibatkan dalam cerita. Di samping itu boneka tangan juga memiliki daya tarik yang sangat kuat pada anak (Rachmawati et al., 2022). Boneka tangan merupakan benda tiruan dari bentuk manusia atau binatang yang dimainkan dengan satu tangan dengan warna yang unik, boneka tangan dapat dijadikan media pendidikan, boneka dapat dimainkan dalam bentuk sandiwara boneka, cara memainkannya dengan satu tangan memainkan satu boneka, dan boneka ini hanya terdiri dari kepala dan dua tangan saja. Bagian badan dan kakinya hanya merupakan baju yang menutup lengan orang yang memainkannya (Kurniawati & Musa, 2022:97). Manfaat boneka tangan antara lain : 1) tidak banyak memakan tempat dalam pelaksanaannya, 2) tidak menuntut keterampilan yang rumit bagi yang akan memainkan, 3) dapat mengembangkan imajinasi anak, 4) mempertinggi keaktifan anak dan suasana gembira.

Menurut Piaget, panggung boneka tangan memfasilitasi perkembangan kreativitas anak, dengan mendukung permainan simbolik dan pemikiran representasional, yang merupakan komponen penting dari tahap pra-operasional dan membantu anak mengembangkan pemikiran fleksibel dan imajinatif. Penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa pengembangan media panggung boneka tangan bertujuan untuk memperkaya pengalaman belajar siswa dan membuka peluang baru dalam mengeksplorasi potensi kreatif mereka, sekaligus mengatasi keterbatasan sumber daya yang ada di sekolah (Maharani & Fatmawati, 2023). Kegiatan anak membuat boneka tangan sendiri kemudian memainkan peran dengan menggunakan panggung boneka tangan dapat meningkatkan kreativitas anak secara signifikan, karena proses tersebut melibatkan berbagai aspek kreativitas seperti imajinasi dalam merancang karakter boneka, keterampilan motorik halus saat membuat boneka, kemampuan bercerita dan berimprovisasi saat memainkan peran, serta kemampuan memecahkan masalah ketika menghadapi kendala dalam pertunjukan. Melalui aktivitas yang menyenangkan ini, anak-anak dapat mengekspresikan ide-ide orisinal mereka, mengembangkan pemikiran divergen, dan melatih fleksibilitas kognitif, yang merupakan komponen penting dalam kreativitas. (R. Kurniawati et al., 2024). (Humairotil & Ibrohim, 2023) mendefinisikan panggung boneka tangan merupakan suatu tempat yang digunakan untuk

DOI: 10.29313/ga:jpaud.v8i2.13928

mementaskan atau menampilkan suatu cerita dengan tokoh-tokoh boneka yang memerankannya. Panggung boneka tangan merupakan teknik bercerita dengan menggunakan media berupa boneka tangan dalam penggunaan boneka tangan di manfaatkan sebagai media pembelajaran dengan cara dimainkan dalam sandiwara boneka tangan. Berdasarkan teori Piaget dan penelitian sebelumnya, pengembangan panggung boneka tangan diyakini dapat menjadi solusi efektif untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini.

Permasalahan kreativitas anak usia dini di TK Dharma Wanita 1 Bumi Jaya, banyak anak yang kurang berani bertanya dan takut menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru, contohnya saat guru menanyakan "anak-anak cita-cita nya ingin menjadi apa ya nanti kalau sudah besar?" sebagian anak menjawab pertanyaan dengan berbisik kepada gurunya, anak tidak memiliki rasa ingin tahu ketika guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan hari ini, ketika guru didepan menjelaskan tentang kebakaran anak malah asik bermain dengan teman sebangkunya, mengobrol dengan temannya, dalam pembelajaran, saat membuat bentuk menggunakan plastisin, anak kurang mengekspresikan ide nya, saat guru mencontohkan bentuk kotak anak bisa membuat bentuk kotak, namun saat guru menginstruksikan untuk membuat karya lain, anak malah kebingungan dan saat guru meminta anak menggambar dengan contoh gambar hewan kupu-kupu dipapan tulis, anak hanya menggambar apa yang dia lihat di papan tulis tanpa mengkreasikannya, anak hanya meniru buatan guru, anak tidak mampu menghasilkan karya seni atau kreasi yang orisinil, berbeda dari contoh atau arahan yang diberikan guru, setiap mendapatkan tugas mereka cenderung meniru dan kurang mau mengembangakan idenya, dan selalu mengatakan tidak bisa. Saat peneliti memberikan pertanyaan kepada gurunya memang anak belum mampu mengekspresikan idenya saat pembelajaran anak lebih banyak diam ketika guru bertanya ataupun menjawab dengan malu malu, namun ada juga anak yang sudah dapat berimajinasi menggunakan gambar contohnya menceritakan gambar yang anak lihat, anak sudah berani mengajukan pertanyaan dan menjawab pertanyaan yang sesuai dengan materi yg disampaikan guru. Sering dijumpai bahwa kreativitas anak terhambat oleh keterbatasan lingkungan aktivitas anak, kurangnya kebebasan anak untuk bermain, dan kurangnya sarana bermain bagi anak (Ristek, 2018). Begitu pun di TK Dharma Wanita 1 Bumi Jaya media atau Alat Permainan Edukatif (APE) di dalam kelas masih sangat terbatas bahkan kurang.

Berdasarkan hasil observasi awal pada tanggal 6 Agustus di TK Dharma Wanita 1 Bumi Jaya yaitu, mengalami keterbatasan media pembelajaran di sekolah, di mana sumber daya yang tersedia hanya mencakup balok, buku paket, poster bergambar, plastisin, kegiatan kreativitas menggunakan panggung boneka tangan belum pernah diimplementasikan. Menghadapi situasi ini, peneliti berinisiatif untuk mengembangkan media "Panggung Boneka Tangan" dalam meningkatkan kreativitas anak. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang menggunakan boneka tangan konvensional. Penelitian ini mengembangkan panggung boneka tangan berukuran panjang 66cm x tinggi 100cm x lebar 50cm (Nurfadilah et al., 2021), material yang digunakan pada perancangan ini adalah material kayu lapis, yaitu MDF. MDF merupakan material yang aman dan ramah lingkungan sehingga cocok digunakan sebagai material untuk furnitur anak (Ardelia et al., 2019). Panggung boneka tangan dirancang dengan unik menyerupai teater mini, dilengkapi lampu sorot yang menyinari boneka untuk menjaga fokus perhatian anak-anak. Dekorasi panggung dibuat meriah dan menarik, menciptakan suasana yang mengundang imajinasi dan kegembiraan bagi penonton cilik. Selain itu, penelitian ini juga melibatkan anak-anak dalam pembuatan boneka tangan mereka sendiri, yang tidak hanya merangsang kreativitas tetapi juga menjadi media efektif untuk mengembangkan kemampuan berbahasa. Pendekatan ini memberikan pengalaman yang lebih immersif dan personal dibandingkan dengan penggunaan boneka tangan yang sudah jadi, seperti yang digunakan dalam penelitian (Kristiantari, 2021) yang fokus pada penggunaan boneka tangan dan gambar berseri untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman anak.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development (R&D)* atau penelitian dan pengembangan. *R&D* merupakan serangkaian proses atau tahapan yang bertujuan untuk mengembangkan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada secara sistematis dan

DOI: 10.29313/ga:jpaud.v8i2.13928

dapat dipertanggungjawabkan, metode *R&D* ditujukan untuk menghasilkan inovasi, baik berupa produk baru maupun pengembangan produk yang sudah ada agar lebih menarik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran dari topik tertentu. Melalui pendekatan ini, peneliti dapat menghasilkan produk pendidikan yang inovatif dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran (Muqdamien et al., 2021). Model pengembangan yang digunakan adalah model *ADDIE*. Model *ADDIE* merupakan salah satu model desain pembelajaran yang bersifat umum dan sesuai digunakan untuk penelitian pengembangan. *ADDIE* merupakan singkatan dari *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Sugiyono menjelaskan bahwa model ini bersifat sederhana dan mudah dipelajari serta strukturnya yang sistematis. Tahapan-tahapan dalam model *ADDIE* terdiri dari 5 fase yang saling terkait dan terstruktur secara sistematis, yang berarti dari tahapan pertama sampai tahapan kelima dalam aplikasinya harus secara sistematik dan tidak bisa diurutkan secara acak, kelima fase atau tahap dalam model *ADDIE* perlu dilakukan secara sistemik dan sistematik untuk menciptakan sebuah produk pembelajaran yang efektif dan efisien (Sugiyono, 2023:394).

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan di lembaga TK Dharma Wanita 1, pada tahun ajaran 2024/2025, yaitu pada bulan Agustus 2024 yang berada di Jalan Brawijaya, desa Bumi Jaya, Kec. Abung Timur, Kab. Lampung Utara. Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan dengan model *ADDIE* dengan terdiri dari lima komponen yang saling berkaitan dan terstruktur secara sistematis, yaitu: Tahap Analisis, dimana melaksanakan analisis mengenai perkembangan kreativitas pada anak usia 5-6 tahun di TK Dharma Wanita 1 Bumi Jaya. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru wali kelas B di TK Dharma Wanita, peneliti tertarik melakukan pengembangan media yang dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini. Melalui media panggung boneka tangan. Tahap Desain, peneliti merangkai gambaran media Panggung Boneka yang terdiri pada tahapan produk yang akan dikembangkan. Tahap Pengembangan, peneliti melakukan realisasi produk sampai selesai sesuai dengan rancangan materi dan media yang telah disusun serta disetujui oleh ahli media dan ahli materi. Setelah mendapatkan persetujuan dari ahli media dan ahli materi penulis melakukan Tahap Implementasi, yang dilaksanakan di TK Dharma Wanita 1 Bumi Jaya, Kec. Abung Surakarta, Kab. Lampung Utara dengan subjek anak usia 5-6 tahun sebanyak 15 anak. Tahap selanjutnya yaitu Tahap Evaluasi diperoleh dari saran dan penilaian ahli media, ahli materi, ahli praktisi (guru), dan uji coba peserta didik kelompok B yang terdiri dari lima belas peserta didik. Evaluasi dilakukan untuk mengukur kelayakan produk dan meningkatkan kualitas produk (Hidayat & Nizar, 2021).

Subjek data, jenis data, dan teknik pengumpulan data merupakan suatu informasi yang akan menghasilkan informasi demi keperluan dalam penelitian. Subjek data dalam penelitian ini yaitu dilakukan pada anak usia 5-6 tahun di TK Dharma Wanita 1 Bumi Jaya yaitu pada kelas kelompok B sebanyak 15 anak. Jenis data yang diambil dari pengembangan media "Panggung Boneka Tangan" adalah kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa hasil angket evaluasi ahli media dan ahli materi serta angket yang diperoleh dari praktisi (guru) dan respon anak. Data kuantitatif diperoleh dari hasil uji coba pada peserta didik kelompok B yang berjumlah 15 anak. Penelitian pengembangan ini menggunakan teknik pengumpulan data dengan cara wawancara, observasi dan angket instrumen yang diberikan kepada ahli materi, ahli media dan pendidik sebagai uji kepraktisan.

Alat untuk mengukur adanya fenomena alam atau sosial yang sedang dilakukan pengamatan disebut instrument penelitian. Instrument penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati (Hidayat & Nizar, 2021). Instrumen penelitian yang dipakai penulis adalah angket yang diukur memakai skala likert. Masing-masing angket yang diberikan oleh ahli media dan materi serta guru memiliki perbedaan. Angket digunakan untuk menilai kelayakan dan respon produk yang dikembangkan. terdapat empat instrument pengumpulan data yang digunakan sesuai keperluan peneliti, diantaranya: 1. Validasi Ahli Media, 2. Validasi Ahli Materi, 3. Angket Respon Guru, 4. Uji Coba Terhadap Peserta Didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran berupa panggung boneka tangan yang dikembangkan menggunakan model ADDIE, tujuan utama pengembangan media ini adalah untuk

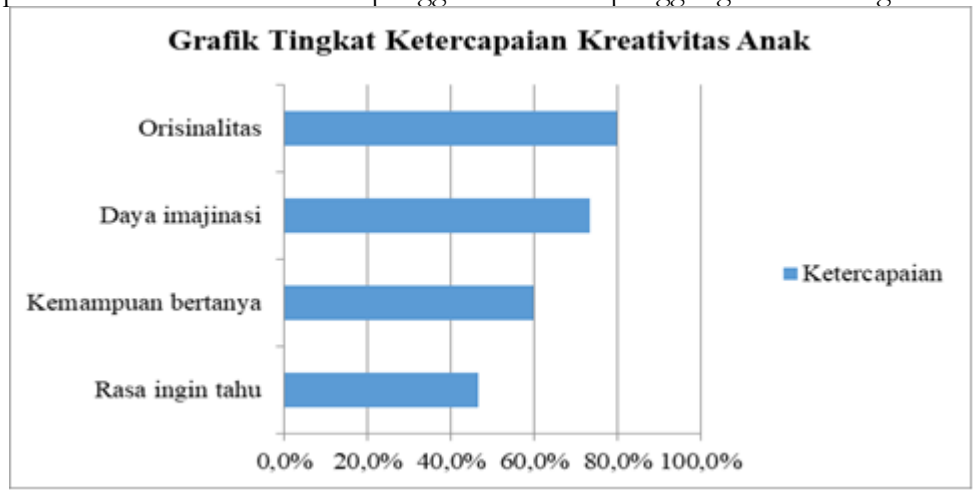
DOI: 10.29313/ga:jpaud.v8i2.13928

meningkatkan kreativitas anak usia dini. Hasil observasi menunjukkan bahwa penggunaan panggung boneka tangan dalam pembelajaran mampu meningkatkan antusiasme dan keaktifan anak dalam berinteraksi, baik dengan guru maupun teman sebayanya. Proses pengembangan media ini menghasilkan temuan-temuan yang berkaitan dengan lima indikator kreativitas anak, yaitu rasa ingin tahu, kemampuan bertanya, daya imajinasi, dan orisinalitas, data kuantitatif terkait peningkatan indikator-indikator tersebut disajikan dalam bentuk tabel dan grafik sebagai hasil penelitian:

Tabel 1. Indikator Ketercapaian Kreativitas Anak Menggunakan Panggung Boneka Tangan

Indikator Kreativitas	**Ketercapaian**
Rasa ingin tahu	46,6%
Kemampuan bertanya	60%
Daya imajinasi	73,3%
Orisinalitas	80%

Berdasarkan hasil perhitungan di atas tabel 5 dapat diketahui bahwa jumlah skor pada indikator rasa ingin tahu, dengan sub indikator anak menunjukkan ketertarikan pada hal-hal baru dan berbeda; anak antusias ketika diperkenalkan pada informasi baru; anak antusias ketika diperkenalkan pada benda-benda baru mencapai 46,6%. Untuk indikator kemampuan bertanya, dengan sub indikator anak sering mengajukan pertanyaan; pertanyaan yang diajukan oleh anak relevan dengan materi yang disampaikan oleh guru tingkat ketercapaian sebesar 60%. Pada indikator daya imajinasi, dengan sub indikator anak memiliki imajinasi dalam pembuatan boneka tangan; anak memiliki imajinasi melalui cerita tingkat ketercapaian sebesar 73,3%. Selanjutnya, untuk indikator orisinalitas dengan sub indikator orisinalitas dalam mengungkapkan gagasan tingkat ketercapaiannya sebesar 80%. Hasil tersebut secara jelas digambarkan pada grafik tingkat ketercapaian kreativitas anak melalui penggunaan media panggung boneka tangan berikut.



Gambar 1. Grafik Tingkat Ketercapaian Kreativitas Anak

Tahap *Analysis* (Analisis)

Tahap pertama, analisis dilakukan dengan menganalisis perkembangan kreativitas peserta didik, menganalisis kegiatan pembelajaran, menganalisis media pembelajaran yang digunakan di sekolah. Menurut penelitian yang dilakukan oleh (Tyaningsih et al., 2021:1) menyatakan bahwa Indonesia menduduki peringkat 85 dari 129 negara dalam indeks kreativitas global yang disebut Creativity and Prosperity: Global Creativity Index tahun 2019. Hasil ini menunjukkan perlunya pembelajaran dengan meningkatkan keterampilan berpikir kreatif. Wawancara yang dilakukan peneliti kepada guru TK Dharma Wanita 1 Bumi Jaya mengungkapkan bahwa pembelajaran yang

DOI: 10.29313/ga:jpaud.v8i2.13928

dilakukan saat ini masih terfokus pada sebatas konsep dan penguasaan tentang kebahasaan, siswa tidak memiliki ruang yang cukup untuk dapat mengembangkan kreativitasnya. Maka dari itu, perlu model pembelajaran yang tepat untuk dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti diketahui bahwa media yang digunakan dalam meningkatkan kreativitas tergolong masih minim digunakan oleh pendidik, media yang digunakan hanya plastisin untuk membuat kreasi bentuk, media ini sudah sering digunakan saat pembelajaran sehingga anak sudah merasa bosan. Selain itu, berdasarkan penelitian lain menyebutkan bahwa, kurangnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif juga menjadi faktor penyebab rendahnya keterampilan berpikir kreatif, karena belum mampu untuk menumbuhkan semangat belajar siswa secara maksimal (Langit et al., 2024).

Penelitian oleh (Munandar, 2014) menemukan bahwa, kreativitas anak usia dini di Indonesia masih rendah, terutama dalam hal kemampuan berpikir divergen dan kemampuan memecahkan masalah secara kreatif. Faktor penyebabnya antara lain, kurangnya stimulasi dan kesempatan untuk mengembangkan kreativitas di rumah maupun di sekolah. Sebagai upaya meningkatkan kreativitas, Pemerintah Republik Indonesia mencanangkan Pusat Kreativitas Anak (PKA) yang dimulai dari terbitnya Peraturan Menteri Pemberdayaan Perempuan Dan Perlindungan Anak Republik Indonesia Nomor 35 Tahun 2021 Tentang Pembentukan Dan Pengembangan Pusat Kreativitas Anak di Daerah yang mengamanatkan kewajiban dan tanggung jawab pemerintah daerah untuk menjamin terwujudnya pemenuhan hak anak. Salah satu indikator pemenuhan hak anak dalam Klaster Pendidikan, Pemanfaatan Waktu Luang, dan Kegiatan Budaya. Untuk mendukung pendekatan kreativitas anak khususnya di sekolah, salah satu pembelajaran yang dapat memfasilitasi pembelajaran yaitu penggunaan panggung boneka tangan. Kegiatan anak membuat boneka tangan sendiri kemudian memainkan peran dengan menggunakan panggung boneka tangan dapat meningkatkan kreativitas anak secara signifikan, karena proses tersebut melibatkan berbagai aspek kreativitas seperti imajinasi dalam merancang karakter boneka, keterampilan motorik halus saat membuat boneka, kemampuan bercerita dan berimprovisasi saat memainkan peran, serta kemampuan memecahkan masalah ketika menghadapi kendala dalam pertunjukan. Melalui aktivitas yang menyenangkan ini, anak-anak dapat mengekspresikan ide-ide orisinal mereka, mengembangkan pemikiran divergen, dan melatih fleksibilitas kognitif, yang merupakan komponen penting dalam kreativitas. (R. Kurniawati et al., 2024).

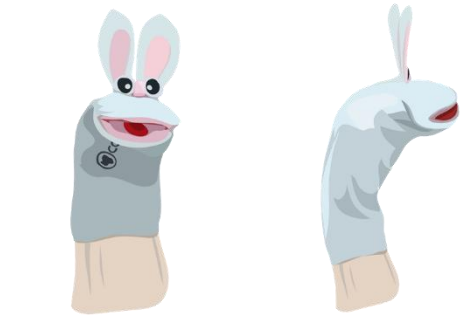
Tahap *Design* (Desain)

Perancangan media panggung boneka tangan didasarkan pada kebutuhan, berdasarkan temuan permasalahan mengenai kreativitas di TK Dharma Wanita 1 Bumi Jaya. Berikut rancangan produk media panggung boneka tangan yang akan peneliti kembangkan, untuk meningkatkan kreativitas anak di TK Dharma Wanita 1 Bumi Jaya. Panggung Boneka Tangan dengan ukuran panjang 66cm x tinggi 100cm x lebar 50cm, dengan menggunakan material kayu MDF, dilengkapi dengan hordeng dan lampu sorot yang menyinari boneka saat dimainkan, panggung boneka tangan berbentuk seperti panggung teater mini yang bisa dimainkan oleh anak. Panggung boneka tangan dapat digunakan sebagai tempat bercerita menggunakan boneka tangan. Boneka tangan dibuat oleh peserta didik dengan dampingan guru, pendidik menyediakan bahan pembuatan boneka, antara lain: 1) kaos kaki, 2) gunting, 3) kain flannel, 4) mata boneka, 5) dakron dan lem

DOI: 10.29313/ga:jpaud.v8i2.13928



Gambar 2. Desain Panggung Boneka Tangan



Karakter Kelinci



Karakter Buaya

Gambar 3. Desain Karakter Boneka Tangan

Tahap *Development* (Pengembangan)

Tahap pengembangan merupakan tahapan mengembangkan dan merealisasikan desain produk yang telah dirancang. Pada tahapan ini memerlukan penilaian validator ahli media dan ahli materi menggunakan angket, untuk memberikan saran dan masukan apabila terdapat kekurangan. Kemudian media direvisi berdasarkan saran dan masukan dari validator, sehingga media yang dikembangkan dinyatakan layak. Tahap selanjutnya yaitu melakukan uji coba produk, dengan memberikan angket uji coba kepada guru kelompok B dan lima belas peserta didik kelompok B. Setelah pengembangan buku, langkah selanjutnya adalah uji kelayakan dan uji kepraktisan. Uji Kelayakan dilakukan menggunakan instrument Validasi ahli materi dan ahli media yang lakukan oleh 2 orang ahli. Adapun hasil validasi dari kedua ahli tersebut dapat dilihat melalui Tabel 2 dan Tabel 3. Sebagai berikut:

DOI: 10.29313/ga:jpaud.v8i2.13928

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Indikator	Skor Faktual	Skor Ideal	Persentase	Keterangan
1.	Aspek kelayakan isi	15	16	93,75%	Sangat Layak
2.	Aspek kelayakan penyesuaian	8	8	100%	Sangat Layak
3.	Aspek kelayakan bahasa	8	8	100%	Sangat Layak
4.	Penyajian	11	12	91,6%	Sangat Layak
	Jumlah rata-rata	42	44	95,45%	Sangat Layak

Berdasarkan analisis ahli materi terhadap media panggung boneka tangan dapat diketahui bahwa persentase aspek kelayakan isi mencapai 93,75 % yang berarti Sangat Layak. Indikator aspek kelayakan penyesuaian diperoleh nilai 100 % dengan keterangan sangat layak. Indikator aspek kelayakan bahasa mencapai 100 % yang berarti sangat layak. Selanjutnya, peroleh skor penyajian mencapai 91,6 % yang berarti sangat layak. Dapat di simpulkan berdasarkan jumlah rata-rata skor faktual dengan nilai 42, dari skor maksimal dengan nilai 44, sehingga diketahui persentase penilaian mencapai 95,45 %. Dengan kata lain, hasil validasi uji kelayakan dari ahli materi terhadap media panggung boneka tangan dinyatakan sangat layak digunakan untuk meningkatkan kreativitas anak. Selanjutnya hasil validasi ahli media terhadap pengembangan media panggung boneka tangan dapat diketahui melalui Tabel 3 sebagai berikut

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Media

No	Indikator	Skor Faktual	Skor Ideal	Persentase	Keterangan
1	Aspek kelayakan isi	15	20	75%	Layak
2	Aspek kelayakan teknis	22	32	68,75%	Layak
	Jumlah rata-rata	37	52	71,15%	Layak

Berdasarkan analisis ahli media terhadap media panggung boneka tangan dapat diketahui bahwa persentase aspek kelayakan isi mencapai 75% yang berarti layak, selanjutnya perolehan skor aspek kelayakan teknis mencapai 68,75% yang berarti layak. Dapat disimpulkan berdasarkan jumlah rata-rata skor factual 37, dari skor maksimal 52, sehingga diketahui persentase penilaian mencapai 71,15%, maka hasil validasi uji kelayakan dari ahli media terhadap media panggung boneka tangan dinyatakan layak digunakan untuk meningkatkan kreativitas anak.

Tahap *Implementation* (Implementasi)

Tahap implementasi merupakan tahapan menguji coba produk kepada guru kelompok B dan peserta didik yang berjumlah lima belas anak di kelas. Kemudian peneliti memberikan instrumen uji coba yang telah disusun pada tahap sebelumnya kepada guru dan peserta didik. Saran dari guru wali kelas dan peserta didik kelompok B akan dijadikan sebagai bahan pertimbangan untuk melakukan revisi produk agar produk menjadi lebih layak dari sebelumnya.

Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi diperoleh dari saran dan penilaian ahli media, ahli materi, ahli praktisi (guru), dan uji coba peserta didik kelompok B yang terdiri dari lima belas peserta didik. Evaluasi dilakukan untuk mengukur kelayakan produk dan meningkatkan kualitas produk.

SIMPULAN

Pengembangan media panggung boneka tangan dalam meningkatkan kreativitas dilakukan dengan mengkombinasikan boneka tangan yang dibuat sendiri oleh anak dan panggung sebagai tempat bercerita, sehingga dapat merangsang kreativitas anak melalui pembuatan boneka tangan dan bermain peran. Media panggung boneka tangan dapat memudahkan guru dalam menerapkan pembelajaran yang mengasah kreativitas bercerita dan bermain pada anak.

DOI: 10.29313/ga:jpaud.v8i2.13928

UCAPAN TERIMAKASIH

Peneliti mengucapkan terimakasih kepada Bapak Edo Dwi Cahyo, M. Pd atas arahan dan bimbingannya yang sangat maksimal dalam pengembangan media ini. Peneliti mengucapkan terimakasih kepada kedua orang tua yang selalu mensuport biaya dan selalu menjadi penyemangat peneliti.

DAFTAR PUSTAKA

Ardelia, M., Santosa, A., & Setiati, G. (2019). Perancangan Fasilitas Penyimpanan dan Pembelajaran Kreativitas untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Intra Vol.7 No 20, 7*(2), 802–808.

Faas, S., Wu, S.-C., & Geiger, S. (2017). The importance of play in early childhood education: A critical perspective on current policies and practices in Germany and Hong The Importance of Play in Early Childhood Education: A Critical Perspective on Current Policies and Practices in Germany and . *Global Education Review*, *4*(2), 75–91.

Hardiyanti, W. D. (2020). Aplikasi bermain berdasarkan kegiatan seni lukis untuk stimulasi kreativitas anak usia 5-6 tahun. *Jurnal Pendidikan Anak*, *9*(2), 134–139.

Hasanah, U., & Priyantoro, D. E. (2019). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Origami. *Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *5*(1), 61. https://doi.org/10.32332/elementary.v5i1.1340

Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, *1*(1), 28–38. https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042

Humairotil, & Ibrohim, M. (2023). Upaya Meningkatkan Kemampuan Bahasa Indonesia Anak Pada Media Panggung Boneka Di Ra Sabilunnajah. *Waladi*, *1*(1), 55–75. https://doi.org/10.61815/waladi.v1i1.118

Kristiantari, R. (2021). Efforts to Improve Learning Motivation and Understanding in Early Children Through Serial Picture And Hand Puppet. *International Journal of Elementary Education*, *5*(4), 537. https://doi.org/10.23887/ijee.v5i4.41143

Kurniawati, A., Nurhayati, S., & Rukanda, N. (2024). Enhancing Early Childhood Education Teachers' Creativity through Professional Development Training Program. *Aulad: Journal on Early Childhood*, *7*(1), 141–149. https://doi.org/10.31004/aulad.v7i1.537

Kurniawati, D., & Musa. (2022). Pembelajaran Dengan Media Boneka Tangan Dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini. *Al-Miskawaih: Journal of Science Education*, *1*(1), 93–114. https://doi.org/10.56436/mijose.v1i1.75

Kurniawati, R., Kristiana, D., & 'Azam Muttaqin, M. (2024). Pengaruh Penerapan Metode Project Based Learning Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Pada Kurikulum Merdeka di TK Dharma Wanita. *Generasi Emas*, *7*(2), 23–37. https://doi.org/10.25299/ge.2024.vol7(2).18339

Langit, A. D. S., Putra, P. D. A., & Ridlo, Z. R. (2024). Pengaruh Media Virtual Reality Berbantuan Software Millealab Pada Pembelajaran Ipa Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa. *EDUPROXIMA : Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*, *6*(3), 1006–1015. https://doi.org/10.29100/.v6i3.5129

Maharani, A., & Fatmawati. (2023). Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Menggunting dengan Berbagai Media. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, *5*(2), 1335–1340.

Mahmud, B. (2024). Kreativitas Guru dalam Pengembangan Media Pembelajaran. *EDUCHILD: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, *4*(2), 93–102.

Mayar, F., Uzlah, U., Nurhamidah, N., Rahmawati, R., & Desmila, D. (2022). Pengaruh Lingkungan Sekitar Untuk Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *6*(5), 4794–4802. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2665

Munandar, U. (2014). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Rineka Cipta.

Muqdamien, B., Umayah, U., Juhri, J., & Raraswaty, D. P. (2021). Tahap Definisi Dalam Four-D Model Pada Penelitian Research & Development (R&D) Alat Peraga Edukasi Ular Tangga Untuk Meningkatkan Pengetahuan Sains Dan Matematika Anak Usia 5-6 Tahun. *Intersections*,

DOI: 10.29313/ga:jpaud.v8i2.13928

6(1), 23–33. https://doi.org/10.47200/intersections.v6i1.589

Nurfadilah, Fadila, S. N., & Adiarti, W. (2021). Panduan APE Aman Bagi Anak Usia Dini. *Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini*, 1–68. https://paudpedia.kemdikbud.go.id/uploads/pdfs/TINY_20220222_100716.pdf

Rachmawati, P., Ab'ur, A., Prasanty, A. P., Abhinaya, M. Z., & Arifin, R. S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran "Boneka Tangan" Upaya Meningkatkan Literasi Dan Kreativitas Anak Usia Dini Di Taman Baca …. *Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LPPM UMJ*. https://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaskat/article/view/15472

Ristek, K. (2018). Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Berbagai Permainan. *BBGP*. https://bbgpjabar.kemdikbud.go.id/meningkatkan-kreativitas-anak-usia-dini-melalui-berbagai-permainan__trashed/

Sakti, A. N. L., & Sit, M. (2024). Analisis Perkembangan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun. *JIIC: Jurnal Intelek Insan Cendikia*, *1*(4), 844–852. https://jicnusantara.com/index.php/jiic

Smith, K., Pickering, A., & Bhattacharya, J. (2022). The Creative Life: A Daily Diary Study of Creativity, Affect, and Well-Being in Creative Individuals. *Creativity Research Journal*, *34*(4), 460–479. https://doi.org/10.1080/10400419.2022.2122371

Sudarti, Yuniarti, & Elianti, W. (2024). Penerapan Pembelajaran Sains, Technology, Engineering, Art and Mathematics (STEAM) dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Kajian Anak (J-Sanak)*, *5*(2), 108–119. https://doi.org/https://doi.org/10.24127/j-sanak.v5i02.4917

Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*. alfabeta.

Taliak, J., Al Farisi, T., Sinta, R. A., Aziz, A., & Fauziyah, N. L. (2024). Evaluasi Efektivitas Metode Pembelajaran Berbasis Proyek dalam Mengembangkan Kreativitas Siswa. *Journal of Education Research*, *5*(1), 583–589. https://doi.org/10.37985/jer.v5i1.876

Tyaningsih, R. Y., Pramestie Wulandari, N., Junaidi, Hamdani, D., & Putranto, S. (2021). The effect of group mentoring learning on student's creativity in solving partial differential equations problems. *Journal of Physics: Conference Series*, *1778*(1). https://doi.org/10.1088/1742-6596/1778/1/012040

Yee, L. J., Mohd Radzi, N. M., & Mamat, N. (2022). Learning Through Play in Early Childhood: A Systematic Review. *International Journal of Academic Research in Progressive Education and Development*, *11*(4), 985–1031. https://doi.org/10.6007/ijarped/v11-i4/16076

Yeh, C. W., Hung, S. H., & Chang, C. Y. (2022). The Influence Of Natural Environments On Creativity. *Frontiers in Psychiatry*, *13*(3). https://doi.org/10.3389/fpsyt.2022.895213

Yuliantina, I., & Mariana, A. (2023). Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Eksplorasi. *Golden Age: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *7*(2), 405–412. https://doi.org/10.29313/ga