

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pertumbuhan dan perkembangan merupakan sesuatu yang dialami oleh semua orang mulai dari usia dini sampai di akhir hayat. Pertumbuhan dan perkembangan terjadi begitu pesat pada usia dini yang dikenal dengan masa *golden age*. Pada fase ini anak perlu diberikan perhatian khusus mengingat masa ini hanya terjadi sekali pada usia dini. Capaian perkembangan pada usia dini akan mempengaruhi tumbuh kembang anak di usia berikutnya. Keberhasilan anak dalam menguasai keterampilan yang dimilikinya sekarang adalah buah hasil dari perkembangan yang sebelumnya sudah dicapai anak dan itu dapat terjadi melalui rangsangan dan stimulus. Pemberian rangsangan dan stimulus untuk tumbuh kembang anak dapat dilakukan melalui pendidikan sejak dini, sehingga pendidikan sangat penting bagi anak sejak dini. Pendidikan dapat diselenggarakan melalui jalur formal, informal, maupun nonformal.

Pendidikan bagi anak usia dini merupakan upaya dalam membimbing, mengasuh, menstimulus sehingga menghasilkan kemampuan dan keterampilan yang harus dicapai oleh anak sesuai dengan tingkat perkembangannya (Wandi dan Mayar, 2020). Dalam Permendikbud No. 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini jelas dikatakan bahwa pendidikan anak usia dini ditunjukkan untuk membantu anak dalam menyiapkan diri memasuki pendidikan lebih lanjut, dengan pemberian rangsangan agar memiliki pertumbuhan dan perkembangan yang optimal. Memberikan pendidikan sedari dini dapat menjadi

pondasi atau dasar untuk anak dalam mencapai tumbuh kembang yang ideal dan menyiapkan anak dalam memasuki jenjang pendidikan selanjutnya.

Penyelenggaraan pendidikan anak usia dini bertujuan untuk memfasilitasi seluruh kemampuan dan mengembangkan keterampilan anak serta bukan hanya difokuskan pada pengajaran kemampuan membaca, menulis, dan berhitung saja. Anak usia dini identik dengan pribadi yang unik, aktif, kreatif, imajinatif, dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, sehingga harus difasilitasi dengan kegiatan yang dapat menunjang pengembangan karakternya (Windayani, 2021). Dalam belajar, anak usia dini harus mendapatkan stimulus pada seluruh aspek perkembangan, serta kesempatan untuk mempraktikkan keterampilannya. Kegiatan belajar anak usia dini harus dilakukan melalui aktivitas yang menyenangkan bagi anak yaitu dengan bermain. Melalui bermain, anak dapat mengamati, mengeksplorasi dan berkreasi dengan menuangkan gagasan serta pemikiran terhadap sesuatu yang ada di lingkungannya.

Kegiatan belajar seraya bermain dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk mencari pengetahuan dan pengalaman belajarnya sendiri lalu mempraktikkan keterampilan-keterampilan yang baru diperoleh, berpikir kreatif dan menuangkan ide terhadap hal yang baru, serta dapat memecahkan masalah yang sedang dihadapi (Suryana, 2021). Memberikan kebebasan dalam memperkaya pengalamannya sendiri melalui aktivitas yang disukai dapat menjadikan pembelajaran tersebut lebih bermakna dan membuat anak menjadi kreatif. Keadaan bermain yang menyenangkan bagi anak berkaitan erat dengan upaya pengembangan kreativitas anak. Mengembangkan kreativitas merupakan kegiatan

yang dilakukan dalam rangka memupuk potensi anak sejak dini. Sehingga kreativitas menjadi salah satu kemampuan yang harus dikembangkan sedari dini.

Kreativitas adalah kemampuan seseorang dalam mewujudkan atau memunculkan kreasi yang baru, menemukan cara-cara baru dalam melakukan sesuatu agar lebih mudah, efektif, dan efisien (Oktaviana & Maemonah, 2022). Selaras dengan itu, Andayani (2021) menjelaskan bahwa kreativitas merupakan “kemampuan untuk memikirkan, menciptakan, mengadakan, dan menemukan cara-cara pemecahan masalah, ide-ide baru yang bersifat asli/*original* yang nantinya berguna untuk dirinya sendiri maupun untuk orang lain”. Maka dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru atau mengkreasi yang ada menjadi konsep baru, mampu berpikir kreatif dalam mencari cara-cara yang tidak biasa untuk memecahkan suatu masalah, dan mengaplikasikan ide-ide baru yang bermanfaat.

Setiap anak memiliki bakat kreatifnya masing-masing, ada anak yang kreatif dan bahkan lebih kreatif dibandingkan anak yang lain. Anak yang kreatif akan menunjukkan perilaku seperti rasa ingin tahu yang tinggi, aktif mengeksplorasi yang ada di lingkungannya, memiliki banyak pertanyaan terhadap sesuatu yang dilihat, senang melakukan eksperimen dan berkreasi menggunakan benda-benda yang ada di sekitarnya, serta banyak melakukan kegiatan untuk memperoleh pengalaman baru. Kreativitas pada anak usia dini dapat dituangkan melalui kegiatan menggambar, mewarnai, membentuk, menyusun, menempel, memotong, gerak tubuh, dan menciptakan sesuatu dengan peralatan mainnya.

Dalam pengembangan kreativitas anak dapat menggunakan pendekatan 4P yaitu ditinjau dari aspek pribadi, pendorong, proses dan produk (Sit, dkk, 2016).

Pada penelitian ini, salah satu pendekatan yang digunakan adalah aspek produk. Produk yang dikembangkan adalah berupa hasta karya atau menciptakan suatu karya. Dalam pembuatan hasta karya, setiap anak dapat secara bebas mengekspresikan kreativitasnya, berkreasi sesuai khayalan mereka serta menggunakan berbagai bahan yang berbeda, sehingga akan diperoleh hasil karya yang berbeda antara satu dengan yang lain (Aisyah, 2017).

Pemberian stimulus untuk mengembangkan kreativitas anak di lingkungan PAUD/TK biasanya dilakukan dengan kegiatan bermain dan menciptakan karya. Seperti pada penelitian yang dilaksanakan oleh Marlina dan Mayar (2020), bahwa melalui kegiatan sederhana, menarik dan kreatif seperti *finger painting* dapat meningkatkan kreativitas anak. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Sari dan Fauziah (2022), memperoleh hasil bahwa melalui permainan konstruktif dan percobaan sains dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini. Namun, semua kegiatan tersebut hanya dilakukan secara manual atau langsung di sekolah.

Sebelum diterbitkannya Kurikulum Merdeka Belajar, pembelajaran di PAUD menggunakan Kurikulum 13 yang mengacu pada Permendikbud No. 146 Tahun 2014 dengan tujuan untuk mendorong berkembangnya potensi anak agar memiliki kesiapan untuk menempuh pendidikan selanjutnya. Perubahan terjadi mulai tahun ajaran 2022/2023. Kemendikbud RI yang dipimpin oleh Bapak Nadiem Anwar Makarim, sebagai Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Kabinet Indonesia Maju, menerapkan program kebijakan baru yaitu “Merdeka Belajar” dengan konsep ingin menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi semua yang terlibat dalam proses pembelajaran seperti anak didik, guru, dan orang tua (Retnaningsih & Khairiyah, 2022).

Dalam Kurikulum Merdeka Belajar intisari kegiatan pembelajaran adalah bermain yang bermakna sebagai perwujudan “Merdeka Belajar, Merdeka Bermain”. Pembelajaran dapat lebih bermakna bila melibatkan banyak referensi dan sumber belajar seperti menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi salah satunya dalam pengembangan kreativitas anak (BSKAP, 2022). Dengan hadirnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dapat digunakan sebagai salah satu cara untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Untuk melahirkan generasi muda yang akrab dengan teknologi maka perlu dilakukannya kombinasi antara model pembelajaran konvensional dengan berbasis digital dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah. Salah satu solusinya adalah dengan menggunakan pendekatan TPACK (*Technological Pedagogical and Content Knowledge*).

Pendekatan TPACK merupakan sebuah kerangka kerja dengan menggabungkan tiga aspek utama yaitu teknologi, pedagogi, dan konten atau materi pengetahuan dalam mendesain model pembelajaran baru (Nurmansyah & Setiana, 2020). Pengintegrasian pendekatan TPACK dalam proses pembelajaran dapat melatih siswa untuk menemukan pengetahuan baru secara mandiri namun tetap mendapatkan bimbingan guru. Farikah dan Firdaus (2020), berpendapat bahwa keberadaan ilmu pengetahuan dan teknologi yang berkembang begitu pesat dapat dijadikan acuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang dilakukan oleh seorang guru, maka dari itu seorang guru perlu memahami dan memiliki kemampuan *Technological Pedagogical and Content Knowledge* (TPACK) agar dapat meningkatkan profesionalismenya. Salah satunya kemampuan dalam

membuat media pembelajaran yang menarik, mendidik, dan berkualitas untuk siswa agar tujuan pembelajaran dan aspek perkembangan yang diharapkan dapat tercapai.

Pengembangan kreativitas di sekolah masih kerap kali mengalami kendala dan permasalahan seperti dalam penelitian yang dilakukan oleh Veryawan, dkk (2020), yang memperoleh temuan bahwa dalam kegiatan menggambar banyak anak yang hanya meniru gambar temannya tanpa berkreasi. Ketika diberikan *playdough* untuk membentuk secara bebas, anak hanya membuat sesuai contoh yang diberikan saja dan terkadang anak mengatakan tidak bisa saat diminta membuat bentuk lain. Hal tersebut terjadi karena metode pembelajaran yang digunakan kurang tepat, proses belajar mengajar yang monoton, dan pendidik yang kurang kreatif. Selain itu, dalam penelitian lain yang dilakukan oleh Nurheti dan Ningrum (2019), ditemukan bahwa kreativitas anak usia 5-6 tahun belum sesuai standar tingkat capaian perkembangan terutama dalam kegiatan menggambar. Pada saat menggambar, guru memberikan arahan dan anak hanya diminta untuk menirukan gambar tersebut serta media yang digunakan juga terbatas sehingga anak menjadi kurang antusias dalam kegiatan menggambar.

Berdasarkan hasil pengamatan dari bulan agustus hingga oktober tahun 2022 pada saat PLP II di TK Candra Kasih, Denpasar, adapun kegiatan belajar sehari-hari atau pembelajaran konvensional yang diberikan oleh guru dalam upaya pengembangan kreativitas anak kelompok B khususnya pada kegiatan hasta karya, yaitu seperti kegiatan menggambar, mewarnai, melukis, mengecap, menggunting, menempel, dan melipat. Pada saat pelaksanaan pembelajaran di kelas, terdapat permasalahan yang serupa dengan penelitian terdahulu tersebut bahwa dalam melakukan kegiatan anak sering mengalami suasana hati yang berubah atau cepat

bosan dan anak kerap kali mengatakan “tidak bisa *Ms*” sebelum mereka mencoba untuk mengerjakan tugas tersebut. Kemudian dalam kegiatan menggambar dan mewarnai, guru memberikan contoh kepada anak dan anak cenderung akan meniru secara mentah yang dicontohkan sehingga anak tidak bisa berkreasi dengan menentukan ide dan imajinasinya sendiri. Tidak hanya itu, pada kegiatan seperti menggambar bebas atau ketika membuat karya dan menghiasnya sesuai dengan imajinasinya masing-masing, kebanyakan anak masih kebingungan untuk menuangkan ide dan imajinasinya sehingga mereka akan meniru pekerjaan milik temannya. Selain itu, ketersediaan sarana laboratorium komputer di TK Candra Kasih, Denpasar belum dimanfaatkan sebagai sarana dalam menunjang pengembangan kreativitas anak, utamanya pada kelompok B. Hal tersebut dikarenakan terbatasnya keterampilan para guru dalam penggunaan teknologi untuk menunjang kegiatan pembelajaran di kelas.

Peserta didik yang terdaftar pada kelompok B di TK Candra Kasih, Denpasar secara keseluruhan sebanyak 42 anak. Banyak tersebut dibagi menjadi 2 kelas yaitu kelompok B1 dan kelompok B2, yang masing-masing kelompok terdiri dari 21 anak. Pada masing-masing kelompok tersebut terdapat beberapa anak yang keterampilan kreativitasnya belum berkembang dengan optimal. Pada kelompok B1 terdapat 10 anak yang keterampilan kreativitasnya belum berkembang dengan optimal atau masih rendah sedangkan pada kelompok B2 terdapat 12 anak. Data tersebut diperoleh dari hasil pengamatan dan asesmen yang dilakukan oleh guru pada saat peneliti melaksanakan PLP II di TK Candra Kasih, Denpasar.

Berdasarkan permasalahan tersebut, solusi yang dapat ditawarkan yaitu penggunaan media pembelajaran berbasis elektronik yang mampu memberikan

kesempatan kepada anak untuk berkreasi dengan menuangkan ide dan imajinasinya secara bebas. Penuangan imajinasi secara bebas dapat menunjang stimulasi terhadap kreativitas anak kelompok B TK Candra Kasih, Denpasar. Media pembelajaran tersebut adalah media *e-scrapbook*. Alasan pemilihan media *e-scrapbook* dalam penelitian ini adalah karena berdasarkan permasalahan yang ditemukan, peneliti ingin menggunakan media yang dapat memberikan kesempatan secara bebas pada anak untuk mengembangkan kreativitasnya serta memanfaatkan penggunaan media berbasis elektronik atau digital agar anak dapat terbiasa dalam menggunakan teknologi sedari dini.

Scrapbook berasal dari Bahasa Inggris yang terdiri dari dua kata yaitu “*scrap*” berarti kepingan atau potongan dan “*book*” berarti buku sehingga *scrapbook* dapat berarti buku klip. *Scrapbook* merupakan buku tempel yang didalamnya terdapat sekumpulan gambar, foto, cerita, catatan yang dirangkai dan dihias semenarik mungkin menggunakan berbagai bahan (Muktadir, dkk, 2020). Dengan menggunakan media *scrapbook* dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk mencoba, menyusun berbagai bahan dan mengkreasiannya sesuai kreativitas anak.

Media *e-scrapbook* yang digunakan dalam penelitian ini adalah media yang sebelumnya sudah pernah dikembangkan dan peneliti sudah mendapatkan izin dari pengembang. Media *e-scrapbook* ini serupa dengan *scrapbook* pada umumnya namun dikembangkan dengan menggunakan media elektronik. Media *e-scrapbook* merupakan sebuah media berupa *software scrapbook* atau berbentuk aplikasi yang bersifat *all in* artinya hanya dengan satu *software* dapat digunakan oleh anak untuk sekian kali kesempatan (Rahmawati, 2021). Media *e-scrapbook* bisa dioperasikan

melalui piranti *handphone*, tablet, laptop, atau komputer dan dapat digunakan berulang kali serta banyak pilihan yang disediakan dalam satu sesinya, sehingga dari segi ekonomi media ini tidak tergolong mahal. Media *e-scrapbook* dapat memberikan stimulus konkret pada anak dengan mengkreasikan sesuatu yang berbentuk gambar-gambar maka bila ditinjau dari target usia, media ini tepat diberikan untuk anak usia dini. Sehingga dengan penggunaan media *e-scrapbook* dalam kegiatan belajar anak pada *setting* kelas dapat memberikan pengaruh terhadap kreativitas anak.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka dilakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Media *E-Scrapbook* Terhadap Kreativitas Anak Kelompok B di TK Candra Kasih, Denpasar Tahun Ajaran 2022/2023”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut.

1. Dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini, selain diberikan stimulus dan rangsangan, anak juga perlu diberikan kesempatan untuk mencoba serta berkreasi. Namun, kondisi yang terjadi di sekolah cenderung hanya mengarahkan anak untuk meniru contoh yang diberikan oleh guru saat kegiatan menggambar dan mewarnai sehingga anak tidak dapat berkreasi sesuai imajinasinya.
2. Anak didik di kelompok B cenderung tidak termotivasi untuk mengerjakan sesuatu, anak mudah sekali menyetah dan kurang percaya diri dalam mengerjakan tugas meskipun mereka belum mencoba.

3. Pengembangan kreativitas anak hanya dilakukan dengan media manual, namun ada minat anak untuk menggunakan media yang sifatnya elektronik hanya saja media tersebut belum tersedia di TK Candra Kasih, Denpasar.
4. TK Candra Kasih, Denpasar memiliki sarana laboratorium komputer, namun belum ada pemanfaatan untuk menggunakan sarana tersebut dalam menunjang stimulasi kreativitas dikarenakan guru memiliki keterbatasan dalam pemanfaatan media elektronik.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan uraian identifikasi masalah yang ditemukan peneliti. Adapun batasan masalah pada penelitian ini adalah tingkat kreativitas anak masih rendah, anak belum mampu menuangkan imajinasinya dalam berkreasi dan hanya meniru contoh yang sudah ada serta kurangnya pemanfaatan sarana media elektronik yang tersedia untuk stimulasi kreativitas anak. Upaya dalam meningkatkan kreativitas anak dilakukan dengan penelitian yaitu Pengaruh Media *E-Scrapbook* Terhadap Kreativitas Anak Kelompok B di TK Candra Kasih, Denpasar Tahun Ajaran 2022/2023.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Bagaimanakah kreativitas anak yang dibelajarkan menggunakan media *e-scrapbook* pada anak kelompok B di TK Candra Kasih, Denpasar Tahun Ajaran 2022/2023?

2. Bagimanakah kreativitas anak yang dibelajarkan menggunakan pembelajaran konvensional pada anak kelompok B di TK Candra Kasih, Denpasar Tahun Ajaran 2022/2023?
3. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan kreativitas antara kelompok anak yang menggunakan media *e-scrapbook* dengan kelompok anak yang menggunakan pembelajaran konvensional pada anak kelompok B di TK Candra Kasih, Denpasar Tahun Ajaran 2022/2023?

1.5 Tujuan Penelitian

Terkait dengan rumusan masalah, maka tujuan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui kreativitas anak yang dibelajarkan menggunakan media *e-scrapbook* pada anak kelompok B di TK Candra Kasih, Denpasar Tahun Ajaran 2022/2023.
2. Untuk mengetahui kreativitas anak yang dibelajarkan menggunakan pembelajaran konvensional pada anak kelompok B di TK Candra Kasih, Denpasar Tahun Ajaran 2022/2023.
3. Untuk mengetahui pengaruh yang signifikan kreativitas antara kelompok anak yang menggunakan media *e-scrapbook* dengan kelompok anak yang menggunakan pembelajaran konvensional pada anak kelompok B di TK Candra Kasih, Denpasar Tahun Ajaran 2022/2023.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi banyak pihak terkait yaitu sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan dalam pengembangan dan kemajuan ilmu pendidikan khususnya pada penggunaan media elektronik berupa *e-scrapbook* dalam menstimulasi kreativitas anak usia dini. Selain itu, hasil penelitian ini juga dapat menunjang pemanfaatan dan penggunaan media pembelajaran agar sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dan dapat memberikan masukan yang positif serta membangun terhadap dunia pendidikan.

1.6.2 Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis yang diperoleh dari penelitian ini, yaitu:

1.6.2.1 Bagi Anak

Hasil penelitian ini dapat mengembangkan kreativitas anak dengan memberikan kesempatan kepada anak untuk mencoba dan menuangkan imajinasinya dalam berkreasi menggunakan media *e-scrapbook* sehingga kegiatan pembelajaran dapat lebih bermakna dan menyenangkan bagi anak.

1.6.2.2 Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat bermanfaat untuk menambah pengetahuan dan juga pengalaman guru dalam menggunakan media elektronik sebagai upaya pengembangan kreativitas anak salah satunya dengan penggunaan media *e-scrapbook*.

1.6.2.3 Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif untuk meningkatkan kualitas sekolah, seperti mengembangkan media *e-scrapbook* yang dapat dipergunakan untuk pembelajaran terutama dalam stimulasi kreativitas anak.

1.6.2.4 Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan atau motivasi peneliti lain untuk mengembangkan penelitian serupa, atau sebagai salah satu bahan pertimbangan atau referensi dalam penelitian mengenai media *e-scrapbook* terhadap kreativitas anak.

