

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan fase fundamental dalam membentuk kepribadian, kecerdasan, serta keterampilan dasar anak. Periode emas (*golden age*) pada usia 0–6 tahun sering disebut masa kritis karena otak anak mencapai sekitar 90% kapasitas optimalnya (Depdiknas, 2015). Pada tahap ini, stimulasi yang tepat akan sangat memengaruhi kualitas hidup anak di masa depan. Oleh karena itu, PAUD tidak hanya berfungsi mengenalkan anak pada dunia belajar formal, tetapi juga membangun fondasi perkembangan holistik yang mencakup nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan seni/kreativitas (Sujiono, 2020).

Dari berbagai aspek tersebut, kreativitas menempati posisi penting. Kreativitas didefinisikan sebagai kemampuan berpikir divergen untuk menghasilkan ide-ide baru, orisinal, fleksibel, dan mampu mengembangkan ide (*Elaboration*) dalam menyelesaikan masalah (Munandar, 2019). Kreativitas tidak hanya mendukung seni, tetapi juga berkontribusi pada aspek kognitif, bahasa, sosial-emosional, bahkan fisik-motorik. Di era abad ke-21, kreativitas menjadi salah satu keterampilan utama yang harus dimiliki agar generasi mendatang mampu beradaptasi dengan perubahan sosial, teknologi, dan budaya. Dengan demikian, pengembangan kreativitas sejak usia dini adalah investasi penting bagi pembentukan generasi inovatif dan berdaya saing global.

Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa masalah kreativitas di sekolah masih cukup serius. Anak-anak kini lebih banyak terpapar gadget dibanding bermain secara eksploratif di lingkungan nyata. Kondisi ini membuat anak cenderung pasif, kurang terasah motorik halus, minim pengalaman konkret, serta terbatas dalam ruang imajinasi. Selain itu, guru dan orang tua sering lebih menekankan pencapaian akademis (membaca, menulis, berhitung) sehingga stimulasi kreativitas terabaikan (Widodo & Kartika, 2023). Jika kondisi ini dibiarkan, anak berisiko tumbuh dengan kemampuan berpikir kreatif yang rendah dan kesulitan menghadapi tantangan di masa depan.

Salah satu pendekatan yang diyakini dapat mengatasi masalah tersebut adalah penggunaan media alam dalam kegiatan bermain. Media alam meliputi air, pasir, tanah, batu, daun, ranting, dan bahan alami lain yang mudah dijumpai di sekitar anak (Paridah & Koenarso, 2020). Tidak seperti mainan pabrikan yang fungsinya terbatas, media alam bersifat *open-ended* sehingga mendorong imajinasi, eksplorasi, dan kreativitas. Contohnya, pasir dapat dibentuk menjadi jalan atau benteng, daun dijadikan pola hewan, dan ranting digunakan untuk konstruksi sederhana. Aktivitas semacam ini memberi pengalaman sensorimotorik yang kaya sekaligus menumbuhkan rasa ingin tahu dan pemecahan masalah kreatif.

Pendekatan ini sejalan dengan teori Konstruktivisme Piaget dan Vygotsky, yang menekankan pentingnya pengalaman langsung dengan lingkungan fisik dan interaksi sosial dalam membentuk kemampuan berpikir (Sujiono, 2020). Bermain dengan media alam juga sesuai dengan prinsip Contextual Teaching and Learning (CTL), yaitu pembelajaran yang efektif melalui keterlibatan anak dalam aktivitas

bermakna yang relevan dengan dunia nyata (Yuliani, 2021). Dengan demikian, media alam bukan sekadar sarana bermain, melainkan wahana pembelajaran kontekstual yang menstimulasi aspek kognitif, sosial-emosional, motorik, sekaligus kreativitas.

Sejumlah penelitian telah menunjukkan manfaat media alam dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini. Misalnya, (Widodo & Kartika, 2023) menemukan bahwa permainan berbasis pasir dan tanah meningkatkan kemampuan imajinatif anak. (Suryani & Rahman, 2023) juga membuktikan bahwa media alam dapat melatih fleksibilitas berpikir dan problem solving. Namun, sebagian besar penelitian masih bersifat umum dan belum secara khusus menghubungkan jenis aktivitas alam dengan indikator kreativitas seperti *Fluency*, *Flexibility*, *Originality*, dan *Elaboration*. Selain itu, banyak studi dilakukan di luar konteks budaya Indonesia sehingga hasilnya belum tentu sesuai dengan kondisi PAUD lokal.

Pada usia 5–6 tahun, anak berada pada tahap perkembangan kreativitas yang penting. Mereka mulai mengekspresikan ide imajinatif dan menunjukkan kemampuan berpikir kreatif pada aspek *Fluency*, *Flexibility*, *Originality*, serta *Elaboration* (Adhani, Hanifah, & Hasanah, 2017). Oleh karena itu, diperlukan kajian lebih mendalam untuk menguji efektivitas media alam dalam mendukung kreativitas anak Indonesia, terutama di lembaga PAUD yang memiliki fasilitas lingkungan alami.

Salah satunya adalah Aruna Vidya Preschool, sekolah progresif yang menerapkan pendekatan berbasis media alam. Sekolah ini memiliki ruang terbuka luas dengan akses pada berbagai material alami. Anak-anak kelompok B (usia 5–6

tahun) tampak antusias bermain dengan pasir, daun, dan ranting. Namun, hasil observasi awal menunjukkan adanya kendala, seperti kurangnya variasi pemanfaatan media alam, aktivitas yang belum dirancang optimal, serta keterbatasan guru dalam merancang permainan yang menstimulasi seluruh aspek kreativitas. Akibatnya, potensi anak dalam hal kelancaran ide, fleksibilitas berpikir, orisinalitas, dan pengembangan ide belum sepenuhnya tergali.

Berdasarkan uraian sebelumnya, terdapat sejumlah celah penelitian (*research gap*) yang penting untuk diperhatikan dalam konteks pengembangan kreativitas anak usia dini melalui media alam. Pertama, masih sangat minim penelitian lokal yang secara spesifik menguji efektivitas media alam terhadap perkembangan kreativitas anak pada lembaga PAUD di Indonesia, padahal konteks budaya dan lingkungan berpengaruh besar terhadap hasil pembelajaran. Kedua, kajian yang dilakukan sejauh ini belum banyak yang bersifat terukur dan mendalam, khususnya dalam menghubungkan aktivitas bermain berbasis media alam dengan indikator kreativitas yang lebih komprehensif seperti kelancaran ide (*Fluency*), fleksibilitas berpikir (*Flexibility*), orisinalitas (*Originality*), serta pengembangan ide (*Elaboration*). Ketiga, keterbatasan instrumen evaluasi juga menjadi kendala karena sebagian besar penelitian hanya menilai kreativitas dari aspek imajinasi semata, tanpa mengintegrasikan dimensi kognitif maupun sosial-emosional yang sama pentingnya. Keempat, terdapat kesenjangan implementasi di sekolah, di mana guru masih menghadapi keterbatasan dalam memanfaatkan media alam secara inovatif dan sistematis, sehingga potensi media alam sebagai sarana strategis dalam menstimulasi kreativitas anak belum sepenuhnya optimal.

Penelitian ini menawarkan kebaruan (*novelty*) dengan merancang model kegiatan bermain berbasis media alam yang terstruktur dan sistematis sesuai tahapan perkembangan anak usia 5–6 tahun. Model ini tidak hanya mengevaluasi kreativitas secara umum, tetapi secara khusus menilai keempat indikator utama dalam kerangka psikologi kreativitas. Selain itu, penelitian ini juga mempertimbangkan faktor kontekstual yang selama ini jarang dikaji, seperti peran guru sebagai fasilitator, keterlibatan orang tua, serta kesiapan lingkungan belajar. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memberi kontribusi teoretis melalui pengembangan kerangka konseptual kreativitas berbasis media alam, tetapi juga kontribusi praktis berupa strategi pembelajaran yang dapat langsung diterapkan pada lembaga PAUD di Indonesia.

Melihat tantangan pendidikan di era modern, penelitian ini menjadi sangat relevan. Kreativitas merupakan bekal penting bagi anak untuk menghadapi perubahan global. Namun, masalah rendahnya stimulasi kreativitas di sekolah masih menghambat potensi anak Indonesia. Melalui pemanfaatan media alam yang sederhana, murah, dan kontekstual, penelitian ini diharapkan mampu memberikan solusi nyata bagi lembaga PAUD dalam mengoptimalkan perkembangan kreativitas anak. Dengan demikian, anak-anak Indonesia dapat tumbuh menjadi generasi kreatif, adaptif, dan berdaya saing tinggi dalam kehidupan abad ke-21.

1.2. Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas, identifikasi permasalahan diambil dari bagaimana pengaruh permainan media alam terhadap capaian perkembangan kreativitas anak kelompok B di Aruna Vidya Preschool yakni sebagai berikut:

1.2.1 Kurangnya perkembangan kreativitas anak usia dini di era digital, yang disebabkan oleh dominasi permainan pasif berbasis layar (*gadget*), sehingga membatasi eksplorasi dan imajinasi anak kelompok B di Aruna Vidya Preschool.

1.2.2 Minimnya penggunaan media alam sebagai sarana pembelajaran di kelompok B di Aruna Vidya Preschool, padahal media tersebut memiliki potensi besar dalam menstimulasi kreativitas anak secara alami dan kontekstual.

1.2.3 Terbatasnya penelitian yang mengkaji secara spesifik hubungan antara aktivitas bermain berbasis alam dengan empat indikator kreativitas anak, yaitu: *Fluency*, *Flexibility*, *Originality*, dan *Elaboration*.

1.2.4 Belum optimalnya peran guru dan lingkungan sekolah di Aruna Vidya Preschool dalam merancang dan memfasilitasi aktivitas bermain berbasis alam secara terstruktur dan berkelanjutan.

1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas penelitian ini dibatasi pada penggunaan media bahan alam dan kreativitas anak kelas B dalam penggunaan media alam.

1.4. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, adapun rumusan permasalahan penelitian yaitu sebagai berikut.

- 1.4.1 Apakah terdapat pengaruh kegiatan bermain menggunakan media alam terhadap capaian perkembangan kreativitas anak kelompok B di Aruna Vidya Preschool?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, adapun tujuan penelitian ini yaitu sebagai berikut.

- 1.5.1 Untuk mengetahui pengaruh kegiatan bermain menggunakan media alam terhadap capaian perkembangan kreativitas anak kelompok B di Aruna Vidya Preschool.

1.6. Manfaat Hasil Penelitian

Manfaat penelitian ini dapat dipilih menjadi dua manfaat yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis. Adapun manfaat teoritis dan manfaat praktis tersebut dapat dipaparkan sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini akan memperkaya teori-teori yang telah ada serta menambah wawasan keilmuan, pengembang keilmuan secara umum serta dapat memberi gambaran model pembelajaran inovatif, kreatif dan media pembelajaran yang tepat dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan tepatnya pada keterampilan menulis.

1.6.2 Manfaat Praktis

1) Bagi siswa

Hasil penelitian ini dapat mempermudah cara belajar serta siswa termotivasi untuk belajar mengenai perkembangan kreativitas anak kelompok B di Aruna Vidya Preschool.

2) Bagi guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambahkan pengetahuan atau dijadikan sumber dan refleksi bagi guru mengenai pengaruh media alam terhadap capaian perkembangan kreativitas anak kelompok B di Aruna Vidya Preschool.

3) Bagi Kepala sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dan solusi dari pengaruh media alam terhadap capaian perkembangan kreativitas anak kelompok B yang terjadi di sekolah Aruna Vidya Preschool.

4) Bagi peneliti lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi informasi bagi para peneliti bidang pendidikan dan sebagai pendukung atau acuan penelitian-penelitian lainnya yang berkaitan dengan pengaruh media alam terhadap capaian perkembangan kreativitas anak kelompok B.