

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Usia pertumbuhan dan perkembangan kehidupan yang sangat penting dan mendasar bagi seorang anak yakni berada pada masa usia dini. Pendidikan sejak dini sangat berguna diberikan bagi pertumbuhan dan perkembangan seorang anak. Pemberian pendidikan sejak dini sangat baik karena hal tersebut dapat dijadikan sebuah pondasi atau dasar yang tepat untuk tahapan tumbuh dan kembang seorang anak di masa yang akan datang.

Di taman kanak-kanak, kegiatan belajar mengajar tidak dapat hanya mengharuskan anak-anak untuk mengembangkan kemampuan untuk membaca, menulis, dan berhitung atau biasa disingkat dengan calistung. Akan tetapi, kegiatan pembelajaran di taman kanak-kanak harus lebih menekankan atau mengutamakan penerapan sistem belajar sambil bermain, hal ini dikarenakan setiap individu mempunyai kemampuan untuk berpikir yang kreatif dan produktif, maka sangat diperlukan sebuah pembelajaran yang dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dan produktif tersebut yakni dengan kegiatan pembelajaran yang bermakna dan menarik.

Pada prinsipnya semua anak itu memiliki kemampuan berikir yang kreatif. Dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif, orang tua dan guru dapat menjadi fasilitator bagi anak untuk mengembangkan potensi kreativitas anak dengan cara menyediakan lingkungan yang benar dan sesuai kebutuhan anak.

Seorang guru sangat diharapkan mampu menstimulasi kemampuan seorang anak, sehingga anak dapat menuangkan kemampuan yang ia miliki. Pembelajaran yang menarik itu merupakan proses pembelajaran yang berpusat pada anak. Memberikan kesempatan pada anak merupakan salah satu stimulasi yang dapat membuat anak menjadi kreatif. Kemampuan kreatif anak dapat dilakukan dengan memberikan kebebasan pada anak untuk menguraikan pengalamannya melalui kegiatan membentuk, menggambar, gerak tubuh, memegang, dan membuat sendiri. Anak yang memiliki kemampuan kreatif maka akan mudah dalam memecahkan masalah, mampu menghasilkan berbagai ide-ide inovatif serta dapat meningkatkan kemampuan mengingat.

Anak usia dini diharapkan memiliki kreativitas yang dapat diindikasikan dengan keberanian anak mengungkapkan ide (gagasan) berbeda dengan yang lain. Indikasi yang lain adalah anak dapat memanfaatkan berbagai media yang ada untuk melakukan aktivitas yang lainnya. Selain itu, kemampuan anak dalam memecahkan masalah sesuai ruang lingkupnya yang merupakan indikasi kreativitas seorang anak.

Kreativitas adalah sebuah kemampuan seorang anak untuk berkreasi atau menuangkan berbagai ide kreatif yang dimiliki ke dalam bentuk tertentu dengan menciptakan sebuah karya yang baru. Kreativitas merupakan “sebuah keahlian yang dimiliki seseorang dalam bentuk mengekspresikan dan mengaplikasikan ide-ide baru yang dimilikinya dalam bentuk karya yang bermanfaat” (Ningsih dan Rakimahwati, 2020:1106).

Seorang anak dapat dikatakan memiliki perilaku kreativitas jika memiliki rasa keingintahuan terhadap sesuatu, memiliki imajinasi yang tinggi, sering

bertanya tentang apa yang dilihat, senang melakukan kegiatan eksperimen atau melakukan banyak kegiatan yang memberikan pengalaman-pengalaman baru, serta anak yang kreatif tidak pernah merasa bosan. Menjadi kreatif bagi anak itu sangatlah penting karena akan dapat menambah bumbu di dalam kegiatan bermainnya. Kemampuan berpikir kreatif anak dapat menjadikan sebuah permainan akan terasa menyenangkan, tentunya anak dapat merasakan kebahagiaan dan kepuasan.

Kreativitas dapat dikembangkan dengan menggunakan sebuah pendekatan yaitu pendekatan 4P. Pendekatan 4P terdiri dari empat aspek yaitu aspek pribadi, aspek pendorong, aspek proses, dan aspek produk. Pada penelitian ini, salah satu pendekatan yang digunakan yaitu aspek produk. Produk yang dikembangkan ini berupa hasta karya. Hasta karya diciptakan berdasarkan ide atau imajinasi yang dimiliki masing-masing anak sehingga terciptalah sebuah hasil karya yang berbeda dengan anak yang lainnya (Sit, dkk, 2016).

Kreativitas dapat distimulasi dengan permainan yang tepat untuk anak usia dini yakni khususnya anak TK. Terdapat berbagai permainan yang dapat menstimulasi kreativitas anak, seperti penelitian yang dilaksanakan oleh Aslindah (2018) bahwa dengan kegiatan bermain konstruktif dengan media balok dapat meningkatkan kemampuan kreativitas anak. Selain itu, penelitian yang dilaksanakan oleh Aisyah (2017), yakni permainan warna signifikan dalam mempengaruhi kreativitas anak. Namun, permainan tersebut dilakukan secara langsung sehingga kurang dapat dimainkan dan digunakan sebagai media menstimulasi kreativitas anak pada kegiatan belajar di *setting* rumah. Pada situasi seperti ini penting adanya media elektronik dimana anak dapat

terstimulasi kreativitasnya tanpa harus melakukan aktivitas manual bersama teman-temannya di *setting* sekolah.

Harjanty (2019) mengkaji permasalahan kreativitas yakni kreativitas anak-anak masih rendah dibanding yang seharusnya dikarenakan kegiatan yang tidak memberikan sebuah kesempatan kepada anak untuk menuangkan kreativitasnya. Pada saat menggambar anak hanya diinstruksikan untuk menirukan gambar guru. Anak tidak diberikan ruang untuk berekspresi menunjukkan ide-ide kreatifnya. Anak juga masih meniru atau melihat hasil kerja dari temannya. Penelitian lain yang dilakukan oleh Nurhayati (2012), permasalahan yang terjadi yakni dalam meningkatkan kreativitas anak, masih kurangnya sarana dan prasarana yang disediakan sekolah dan guru juga masih belum mampu kreatif untuk meningkatkan kreativitas anak.

Adapun hasil dari observasi dan wawancara yang telah dilaksanakan di TK Widya Santhi pada tanggal 2 Nopember 2020 dengan seorang guru kelompok B yang bernama ibu Sri yakni terdapat persamaan permasalahan dengan penelitian terdahulu tersebut bahwa anak masih berpatokan kepada hasil karya guru dan temannya sehingga anak tidak mampu menuangkan ide kreatif yang dimilikinya seperti saat mewarnai sebuah gambar, guru memberikan contoh mewarnai kepada anak dan menginstruksikan untuk mewarnai sesuai kreativitas masing-masing akan tetapi anak masih meniru contoh dari gurunya. Selain itu, kurangnya media pembelajaran yang dapat menawarkan kesempatan kepada anak untuk mengkreasi, serta kurangnya media pembelajaran berupa media elektronik yang dapat menstimulasi kreativitas anak kelompok B taman kanak-kanak Widya Santhi pada piranti *handphone*.

Sesuai permasalahan penelitian tersebut, maka diperlukan sebuah media pembelajaran yang mampu menawarkan kesempatan kepada anak untuk mengkreasi. Media pembelajaran yang dapat menstimulasi kreativitas anak berupa media yang berbasis elektronik. Media ini dapat digunakan di piranti seperti *handphone*. Pada saat ini penggunaan *handphone* sudah sangat umum sehingga ketika media pembelajaran ini dibuat dan digunakan nanti tidak menyulitkan bagi anak dan orang tua yang berfungsi sebagai pendamping belajar di rumah.

Solusi dari permasalahan yang telah dipaparkan tersebut yaitu dikembangkan sebuah media pembelajaran berbasis elektronik yang mampu menstimulasi kreativitas anak kelompok B taman kanak-kanak Widya Santhi yang memberikan kesempatan kepada anak untuk mengkreasi yaitu media *e-scrapbook*. *Scrapbook* sendiri berasal dari Bahasa Inggris yaitu "*Scrap*" yang maknanya sisa ataupun potongan dan "*book*" yang maknanya buku. *Scrapbook* merupakan sebuah karya yang berbentuk menyerupai album foto yang didalamnya berisi berbagai foto yang dapat dihias semenarik mungkin berdasarkan kreativitas masing-masing, sehingga menghasilkan karya yang inovatif dan dapat meninggalkan kesan visual yang berguna (Wardhani, 2018). Untuk mengembangkan kemampuannya, anak memerlukan kesempatan untuk mencoba. Dalam mencoba, diperlukan adanya banyak pilihan, sehingga mencoba dengan banyak pilihan yang menggunakan banyak media itu bersifat mahal. Maka media yang tepat untuk dapat menstimulasi kreativitas anak TK adalah media *e-scrapbook*.

Media *e-scrapbook* yang dikembangkan ini serupa dengan *scrapbook* pada umumnya namun akan dikembangkan dengan menggunakan media elektronik berupa *software* atau berbentuk sebuah aplikasi sehingga disebut dengan *e-scrapbook*. Media *e-scrapbook* merupakan sebuah media yang *all in* artinya hanya dengan satu *software* dapat digunakan oleh anak untuk sekian kali kesempatan. Dimana dalam satu sesi ada banyak pilihan dan itu bisa digunakan secara berulang sehingga secara ekonomi media ini ekonomis tergolong tidak mahal. Media *e-scrapbook* ini tepat untuk menstimulasi kreativitas anak karena terdapat berbagai pilihan yang disediakan untuk anak. Ditinjau dari target usia penggunaannya yaitu anak usia dini, media ini sangat tepat karena dalam mengkreasikan sesuatu ada stimulasi-stimulasi konkrit yang bentuknya gambar-gambar.

Berdasarkan penjelasan tersebut, maka dilaksanakan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media *E-Scrapbook* untuk Menstimulasi Kreativitas Anak Kelompok B Taman Kanak-kanak Widya Santhi”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, berikut dapat diidentifikasi masalah pada penelitian ini :

1.2.1 Kreativitas sama seperti potensi yang lainnya yaitu perlu lingkungan yang dapat memberikan kesempatan ataupun rangsangan untuk berkembang. Namun, anak masih berpatokan kepada hasil karya guru dan temannya sehingga anak tidak mampu menuangkan ide kreatif yang dimilikinya seperti saat mewarnai sebuah gambar, guru memberikan contoh mewarnai

kepada anak dan menginstruksikan untuk mewarnai sesuai kreativitas masing-masing akan tetapi anak masih meniru contoh dari gurunya..

1.2.2 Kurangnya media pembelajaran yang dapat menawarkan kesempatan kepada anak untuk mengkreasi.

1.2.3 Kurangnya media pembelajaran berupa media elektronik yang dapat menstimulasi kreativitas anak kelompok B taman kanak-kanak Widya Santhi pada piranti *handphone*.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang sudah dipaparkan, maka permasalahan dibatasi pada Pengembangan Media *E-Scrapbook* untuk Menstimulasi Kreativitas Anak Kelompok B Taman Kanak-kanak Widya Santhi.

1.4 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dari penelitian ini sebagai berikut yang ditetapkan sesuai latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah :

1.4.1 Bagaimanakah rancang bangun media *e-scrapbook* untuk menstimulasi kreativitas anak kelompok B taman kanak-kanak Widya Santhi?

1.4.2 Bagaimanakah hasil validasi media *e-scrapbook* untuk menstimulasi kreativitas anak kelompok B taman kanak-kanak Widya Santhi, menurut *review* ahli, dan uji coba perorangan?

1.5 Tujuan Pengembangan

Adapun tujuan dari dilaksanakannya penelitian ini adalah sebagai berikut :

1.5.1 Untuk mendeskripsikan rancang bangun media *e-scrapbook* untuk menstimulasi kreativitas anak kelompok B taman kanak-kanak Widya Santhi.

1.5.2 Untuk mendeskripsikan hasil validasi media *e-scrapbook* untuk menstimulasi kreativitas anak kelompok B taman kanak-kanak Widya Santhi, menurut *review* ahli, dan uji coba perorangan.

1.6 Manfaat Penelitian

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

1.6.1 Manfaat Teoretis :

Secara teoretis penelitian ini mampu memberi sumbangsih pemikiran dan konsep bagi pengembangan karya tulis, khususnya pengembangan kreativitas yang dapat menghasilkan produk dan media pembelajaran berbasis elektronik.

1.6.2 Manfaat Praktis :

1.6.2.1 Bagi Guru

Media *e-scrapbook* dapat digunakan alat bantu mengajar pada sesi pembelajaran yang menargetkan kemampuan kreativitas anak kelompok B taman kanak-kanak. Media ini dapat digunakan pada semua tema yang terdapat di taman kanak-kanak.

1.6.2.2 Bagi Anak

Penelitian pengembangan media yang berupa media *e-scrapbook* ini dapat memberikan tawaran kesempatan kepada anak kelompok B

taman kanak-kanak untuk menstimulasi kreativitas melalui kegiatan berkreasi.

1.6.2.3 Bagi Peneliti Lain

Penelitian pengembangan ini dapat dijadikan sebagai acuan atau motivasi peneliti lain untuk melaksanakan penelitian yang lebih spesifik mengenai pengembangan media pembelajaran dengan memanfaatkan kemajuan teknologi khususnya pengembangan media *e-scrapbook* untuk menstimulasi kreativitas anak taman kanak-kanak.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Adapun spesifikasi dari produk media pembelajaran dalam penelitian ini adalah sebuah produk media pembelajaran yang dibuat berdasarkan kebutuhan karakteristik pembelajaran pada anak kelompok B. Media yang dikembangkan ini digunakan dalam membantu guru dalam menstimulasi kreativitas anak kelompok B taman kanak-kanak Widya Santhi. Produk yang dihasilkan ini ialah sebuah media pembelajaran *e-scrapbook*, yakni media elektronik berupa *software* yang dapat menstimulasi kreativitas anak kelompok B taman kanak-kanak Widya Santhi. Media *e-scrapbook* ini dikembangkan dengan menggunakan sebuah program *Android Studio* dengan bahasa yang digunakan yaitu *Java* yang dapat digunakan berulang kali dengan memberikan banyak kesempatan untuk menghasilkan produk. Media *e-scrapbook* juga dapat digunakan pada semua tema pembelajaran yang ada kelompok B taman kanak-kanak. Media *e-scrapbook* dihasilkan ini bisa mengisi foto kegiatan anak dan tersedianya gambar-gambar yang mendukung.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media *e-scrapbook* untuk menstimulasi kreativitas anak kelompok B taman kanak-kanak Widya Santhi ini sangat penting karena sangat diperlukan sebuah media yang dapat memberikan tawaran kepada anak untuk mengkreasi. Kurangnya media pembelajaran yang dapat menstimulasi kreativitas anak kelompok B taman kanak-kanak Widya Santhi berupa media elektronik yang dapat digunakan pada piranti *handphone*. Maka dari itu, sangat dibutuhkannya adanya media pembelajaran yang mampu memberikan kesempatan kepada anak kelompok B taman kanak-kanak Widya Santhi dalam menstimulasi kreativitasnya. Dengan demikian, pengembangan media *e-scrapbook* sangat tepat untuk menstimulasi kreativitas anak kelompok B taman kanak-kanak Widya Santhi.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media ini memiliki asumsi dan keterbatasannya. Berikut dipaparkan asumsi dan keterbatasan dari pengembangan media ini :

Media *e-scrapbook* untuk menstimulasi kreativitas pada anak kelompok B taman kanak-kanak Widya Santhi dikembangkan berdasarkan adanya beberapa asumsi yaitu :

1.9.1 Media *e-scrapbook* sebuah media yang mampu memberikan ruang bagi anak kelompok B taman kanak-kanak Widya Santhi untuk menstimulasi kreativitasnya.

1.9.2 Media *e-scrapbook* ini bisa diakses dan dimainkan pada piranti *handphone*.

1.9.3 Memberikan banyak kesempatan untuk berkreasi dengan berbagai tema dan menghasilkan produk hasil kreasi.

Selain terdapat asumsi pengembangan, media *e-scrapbook* ini juga memiliki keterbatasan pengembangan yaitu media *e-scrapbook* merupakan media dua dimensi yang hanya bisa digunakan untuk kreativitas dalam menempel dan mengatur tata letak sebuah foto ataupun aksesoris yang mendukung. Serta hanya dapat diinstal pada *handphone* tertentu saja karena aplikasi ini tidak dapat digunakan pada Android 4 ke bawah.

1.10 Definisi Istilah

- 1.10.1 Kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk berkreasi atau menuangkan ide-ide kreatif yang dimiliki ke dalam bentuk tertentu dengan menciptakan sebuah karya yang baru.
- 1.10.2 Media *e-scrapbook* merupakan sebuah media yang *all in* artinya hanya dengan satu *software* dapat digunakan oleh anak untuk sekian kali kesempatan.

