

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Kualitas pendidikan di Indonesia masih terbilang rendah dan memerlukan perhatian lebih serius. Menurut Taufiq & Abdullah (2023:514) berdasarkan data yang dipublikasikan worldtop20.org, pada tahun 2023 peringkat pendidikan Indonesia berada di urutan ke-67 dari total 209 negara dalam pemeringkatan pendidikan dunia. Peringkat tersebut dihasilkan berdasarkan survei dari lima tingkat pendidikan di Indonesia, yaitu tingkat pendaftaran sekolah anak usia dini sebanyak 68%, tingkat penyelesaian Sekolah Dasar (SD) 100%, tingkat penyelesaian Sekolah Menengah Pertama (SMP) 91.19%, tingkat kelulusan Sekolah Menengah Atas (SMA) 78% dan tingkat kelulusan Perguruan Tinggi 19%. Persentase yang ditampilkan menunjukkan bahwa tingkat pendidikan anak usia dini di Indonesia cukup baik, karena sudah ada kesadaran dari masyarakat terkait pentingnya pendidikan sejak usia dini bagi anak.

Pendidikan merupakan hak seluruh masyarakat Indonesia yang dapat diterima oleh setiap individu sejak dilahirkan. Menurut Putri, dkk (2021:156) pendidikan yang diperoleh setiap individu sejak lahir–6 tahun disebut dengan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Saat lahir sampai usia 6 tahun merupakan waktu yang tepat dalam meletakkan fondasi pendidikan pertama pada anak, salah satu tujuannya agar menjadi bekal untuk anak melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. PAUD membantu menyiapkan anak memasuki jenjang

pendidikan selanjutnya dengan memberikan stimulasi kepada anak supaya anak dapat mengembangkan aspek perkembangannya, membentuk pembiasaan yang baik pada anak, dan membantu anak dalam menyelesaikan permasalahannya secara mandiri. Anak akan belajar hal-hal dasar pada jenjang pendidikan anak usia dini, sehingga orang tua perlu cermat dalam memilih lembaga pendidikan yang dapat menstimulasi dan memahami tahap perkembangan anak. Lembaga pendidikan yang tepat sesuai dengan kebutuhan anak akan membantu proses perkembangan maupun pertumbuhan anak secara optimal.

Tahap perkembangan dan pertumbuhan anak usia dini berlangsung sangat pesat. Hal ini dapat menjadi peluang bagi pendidik maupun orang tua dalam memberikan informasi kepada anak. Pemberian informasi, akan membantu memberikan stimulasi pada tahapan perkembangan anak sehingga dapat berkembang lebih optimal. Pemberian informasi pada anak merupakan salah satu cara mengenalkan hal baru. Informasi baru yang anak peroleh dapat merangsang anak untuk melakukan kegiatan eksplorasi dan menimbulkan berbagai pertanyaan, sehingga melatih anak dalam berpikir kreatif. Ini sejalan dengan pendapat Siswono (Yulianto, 2021:250) bahwa kreativitas merupakan hasil dari berpikir kreatif. Kreativitas tidak didapatkan oleh anak secara instan akan tetapi melalui proses berpikir kreatif, hal ini dapat dilihat ketika anak ingin menciptakan suatu karya, anak diminta untuk terlibat dalam proses berpikir untuk menghubungkan ide-ide baru yang mereka dapatkan. Memberikan stimulasi supaya anak dapat berpikir kreatif memang tidak mudah, sebagai orang dewasa perlu memiliki inovasi dalam merancang media sebagai alat bantu stimulasi yang akan diberikan

kepada anak untuk meningkatkan kreativitasnya. Ketika anak distimulasi dengan media yang kreatif, maka motivasi anak untuk berpikir kreatif juga akan meningkat.

Kreativitas anak dapat dilatih dan dikembangkan ketika anak menempuh pendidikan, baik pendidikan informal di dalam keluarga, pendidikan nonformal yang dapat diperoleh anak melalui TPQ atau Sekolah Minggu, maupun pendidikan formal di dalam suatu lembaga pendidikan. Menurut Sigit, dkk (2019:6) anak dapat menemukan berbagai cara pemecahan masalah yang dihadapi karena mereka memiliki kemampuan berpikir kreatif. Secara tidak langsung kreativitas erat kaitannya dengan pemecahan masalah, karena anak nantinya akan menemukan alternatif jalan keluar dari permasalahan yang dihadapinya. Menurut Herlina, dkk (2021:201) kreativitas pada anak memiliki hubungan dengan kemampuan seorang anak dalam memunculkan ide-ide baru sehingga dapat menghasilkan suatu produk atau karya yang baru. Anak yang kreativitasnya belum terstimulasi serta belum berkembang akan kesulitan menemukan ide-ide baru atau inovasi baru, akan tetapi hal itu bisa dilatih secara konsisten agar anak dibiasakan untuk berpikir kritis dan inovatif. Anak yang diberikan stimulasi dan kesempatan untuk membuat suatu karya, akan lebih mudah ketika melakukan kegiatan yang dapat memunculkan ide-ide baru, seperti saat menggambar bebas, melukis, bercerita, dan lain-lain. Hal ini dikarenakan daya imajinasi mereka untuk mengkhayal secara bebas sesuai dengan kreativitasnya dapat mempermudah anak untuk menghasilkan suatu produk atau karya.

Kegiatan yang kreatif merupakan salah satu upaya lain dalam menstimulasi kreativitas anak sehingga kreativitas anak dapat berkembang secara optimal. Proses pembelajaran akan lebih menarik jika ditunjang dengan penggunaan media yang tepat, sehingga anak dapat lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh pendidik. Pendidik harus kreatif dan inovatif dalam membuat media pembelajaran, jika sekolah memiliki anggaran biaya pengadaan sarana yang terbatas maka pendidik perlu memanfaatkan barang-barang disekitar yang dapat dijadikan media pembelajaran yang menarik untuk anak. Media pembelajaran yang menarik akan membuat anak antusias, sehingga anak dapat mengingat materi pembelajaran dalam jangka waktu yang lebih lama.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di TK Wijaya Surabaya yang berlokasi di jalan Kendalsari Selatan, RT 1/RW 3, Kelurahan Penjaringan Sari, Kecamatan Rungkut, Kota Surabaya. Jumlah anak di kelompok B sebanyak 52 anak, yang dibagi menjadi dua kelas yaitu kelas B1 terdiri dari 27 anak dan B2 terdiri dari 25 anak. Kurikulum yang diterapkan dalam sekolah ini yaitu Kurikulum Merdeka dengan model pembelajaran klasikal. Selama kegiatan pembelajaran pendidik lebih sering menggunakan metode pembelajaran pemberian tugas berupa Lembar Kerja Anak (LKA) selain itu dalam menjelaskan materi, pendidik lebih sering menggambar di papan tulis, dan sesekali pendidik menggunakan plastisin untuk media pembelajarannya. Dari observasi yang telah dilakukan, anak kelas B1 dan B2 sudah bisa menggambar sesuai dengan petunjuk guru, akan tetapi untuk menggambar bebas terdapat 13 anak yang berada di

kelompok B1 dan 11 anak yang berada di kelompok B2 masih kesulitan untuk menggambar bebas dan masih membutuhkan bantuan pendidik berupa contoh-contoh yang harus digambar oleh anak ketika anak melakukan kegiatan jurnal pagi. Anak di kelas B1 dan B2 sudah bisa mengenal warna dengan baik akan tetapi terdapat 13 anak di kelas B1 dan 12 anak di kelas B2 masih kesulitan dalam menentukan warna, sehingga anak selalu bertanya kepada pendidik setiap ingin mewarnai objek pada gambar. Pendidik meminta anak melakukan jurnal pagi dengan membebaskan mereka untuk menggambar sesuai dengan imajinasi dan idenya, akan tetapi masih terdapat banyak anak yang belum bisa dan masih membutuhkan bantuan dari pendidik untuk menyelesaikan kegiatan mereka. Hal ini membuat suasana kelas menjadi tidak kondusif karena semua anak secara bersama-sama bertanya dan meminta bantuan kepada pendidik, sehingga membuat teman lain juga merasa terganggu. Kegiatan jurnal pagi menstimulasi kreativitas pada anak, akan tetapi dalam proses pembelajaran di kelas anak kurang diberikan kesempatan secara bebas untuk menuangkan kreativitasnya.

Salah satu upaya pendidik untuk bisa melatih kreativitas pada anak dengan menyiapkan berbagai macam kegiatan serta media pembelajaran yang menarik untuk anak. Media pembelajaran yang dapat digunakan salah satunya adalah *Made by Creativity* (MC). Kemampuan yang dapat dikembangkan melalui media pembelajaran MC ini yaitu mengembangkan kreativitas pada anak. Media pembelajaran MC ini dapat membuat anak merasa bahwa mereka bermain, karena media pembelajaran MC akan dirancang semenarik mungkin untuk anak supaya proses pembelajaran berkesan, sehingga anak jauh lebih mudah memahami

informasi yang disampaikan oleh pendidik dan dapat menstimulasi kreativitas anak.

Salah satu kegiatan di TK Wijaya Surabaya yang dapat mengembangkan kreativitas anak adalah kegiatan dengan menggunakan plastisin, akan tetapi kegiatan yang digunakan kurang menstimulasi kreativitas anak sehingga diperlukan media lain untuk menunjang pemberian stimulasi yang dapat mengembangkan kreativitas anak. Salah satu inovasi dalam memberikan media untuk mengembangkan kreativitas pada anak, dapat menggunakan media MC. Hal ini dikarenakan saat ini kreativitas kurang menjadi prioritas dan perhatian pada kelompok B di TK Wijaya Surabaya, sehingga berdasarkan masalah tersebut perlunya penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran MC terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun dengan judul "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Made by Creativity* (MC) terhadap Kreativitas pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Wijaya Surabaya".

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat dirumuskan masalah yaitu bagaimana pengaruh media pembelajaran *Made by Creativity* (MC) terhadap kreativitas pada anak usia 5-6 tahun di TK Wijaya Surabaya?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *Made by Creativity* (MC) terhadap kreativitas pada anak usia 5-6 tahun di TK Wijaya Surabaya.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian yang berjudul Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Made by Creativity* (MC) terhadap kreativitas pada anak usia 5-6 tahun di TK Wijaya Surabaya, yaitu sebagai berikut:

#### 1. Manfaat teoritis

Manfaat teoritis dari hasil penelitian sebagai salah satu bahan pustaka dalam rangka mengembangkan ilmu pengetahuan, terlebih membantu pendidik dalam melaksanakan tugas dan kewajibannya.

#### 2. Manfaat praktis

##### 1. Bagi Sekolah

Memberikan acuan kepada sekolah untuk mengembangkan kegiatan-kegiatan yang menarik dengan memanfaatkan media.

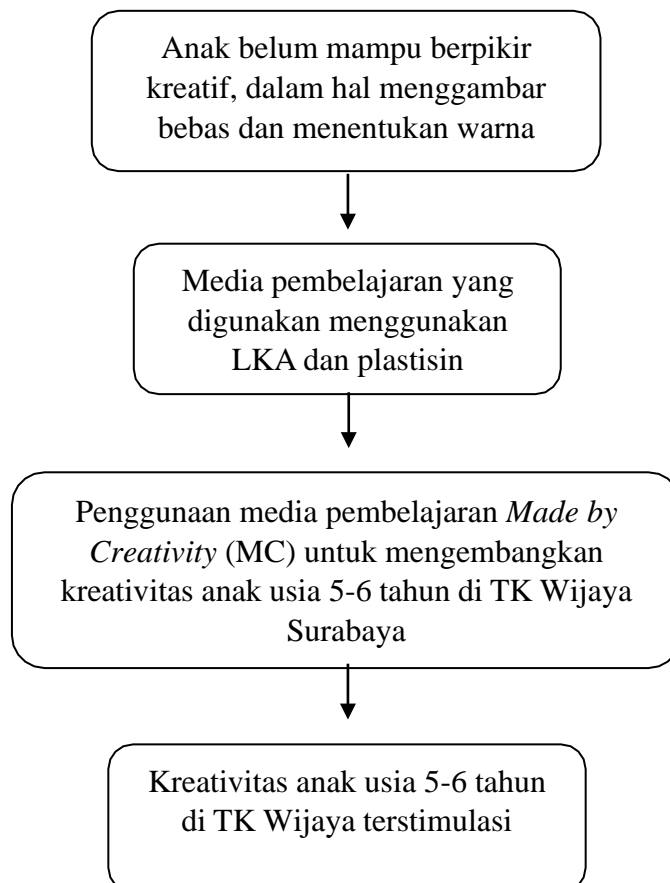
##### 2. Bagi Pendidik

a. Sebagai bahan referensi dalam merancang media pembelajaran yang akan digunakan dalam pembelajaran.

b. Sebagai bahan evaluasi pendidik terhadap media pembelajaran yang telah digunakan dan media yang akan dirancang selanjutnya.

- c. Dapat mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran.
3. Bagi Anak
- a. Dapat menstimulasi kreativitas anak dengan kegiatan, melalui media yang menarik.
  - b. Memberikan pengalaman yang menantang bagi anak dengan penggunaan media pembelajaran yang menarik.

### 1.5 Kerangka Teoritis



Bagan 1.1 Kerangka teoritis



## **1.6 Hipotesis**

Berdasarkan kerangka teoritis diatas, hipotesis yang dimaksud adalah:

- a.  $H_a$ : adanya pengaruh media pembelajaran *Made by Creativity* (MC) terhadap kreativitas pada anak usia 5-6 tahun di TK Wijaya Surabaya.
- b.  $H_0$ : tidak adanya pengaruh media pembelajaran *Made by Creativity* (MC) terhadap kreativitas pada anak usia 5-6 tahun di TK Wijaya Surabaya.

## **1.7 Ruang Lingkup dan Batasan Penelitian**

### **1.7.1 Ruang Lingkup ini adalah:**

- a. Penelitian ini terkait media pembelajaran *Made by Creativity* (MC) yang dibuat sebagai media pembelajaran guna mengembangkan kreativitas di TK Wijaya Surabaya.
- b. Penelitian ini bertujuan untuk menstimulasi kreativitas pada anak usia 5-6 tahun di TK Wijaya Surabaya.

### **1.7.2 Batasan Penelitian ini adalah:**

Penelitian ini digunakan untuk mestimulasi anak usia 5-6 tahun di TK Wijaya Surabaya mengembangkan kreativitasnya menggunakan media *Made by Creativity* (MC).

## **1.8 Batasan Istilah**

Batasan istilah dalam penelitian ini adalah:

- a. Media pembelajaran *Made by Creativity* (MC) dibuat dengan bahan dasar kayu, yang dibentuk menyerupai *booth*. Pada *booth* media MC dibagi menjadi dua jenis yaitu media MC *plug* menggunakan media *digital* berupa aplikasi *game* edukasi yang digunakan untuk *treatment* dan media MC *unplug*

menggunakan media yang tidak memerlukan atau bergantung kepada teknologi digital serta perangkat elektronik yang berupa papan tulis magnetik dan gipsum, yang akan digunakan untuk *pretest* dan *posttest*. Kegiatan pada setiap media dapat disesuaikan dengan tema pembelajaran, untuk menstimulasi dan meningkatkan kreativitas anak.

- b. Kreativitas yaitu proses alami yang dilakukan oleh anak untuk memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang fleksibel dan dapat diterima sosial dan menunjukkan sikap kreatif dalam penyelesaian masalah.

## **1.9 Organisasi Penulisan**

Organisasi penulisan proposal skripsi yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran *Made by Creativity* (MC) terhadap Kreativitas pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Wijaya Surabaya” terdiri sebagai berikut:

- Bab I Pendahuluan, berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, ruang lingkup dan batasan penelitian, batasan istilah, kerangka teori, dan hipotesis.
- Bab II Kajian Pustaka berisi landasan teori mengenai hakikat anak usia dini, karakteristik anak usia dini, pendidikan anak usia dini, media pembelajaran, fungsi media pembelajaran, media pembelajaran MC, pengertian kreativitas, kreativitas anak usia dini, pengertian kognitif, perkembangan kognitif bagi anak usia dini, dan penelitian terdahulu.
- Bab III Metode Penelitian berisi rancangan penelitian, populasi dan sampel,

variabel penelitian, instrumen penelitian, prosedur pengumpulan data, dan teknik analisis data.

Bab IV Pembahasan berisi analisis data yang digunakan dalam penelitian dan pembahasan.

Bab V Penutup berisi kesimpulan dari penelitian yang dilakukan dan saran yang dapat disampaikan pada penelitian ini.