

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Revolusi industri 4.0 menjadi cikal bakal adanya keterampilan abad 21 yang dikenal dengan istilah 4C (*communication, collaboration, critical thinking, creative*). Hal ini menyebabkan perubahan di segala bidang tak terkecuali di bidang pendidikan. Pendidikan dituntut untuk memenuhi kriteria generasi yang memiliki mempunyai *skill* untuk mendukung keterampilan abad 21, hal ini sejalan dengan pernyataan bahwa tantangan besar abad 21 yaitu perlunya menciptakan pendidikan yang memunculkan pemikir-pemikir baru untuk ikut serta membangun tatanan sosial ekonomi di abad 21 ini (Wijaya, et al, 2016).

Pembelajaran *student centre* dibutuhkan dalam rangka mengembangkan *skill* abad 21. Keterampilan abad 21 dicapai dengan memodernisasi kualitas pembelajaran, membantu siswa mengembangkan keterlibatan, menyesuaikan kebutuhan individu dalam belajar, menekankan pembelajaran berbasis proyek/masalah, mendorong kolaborasi dan komunikasi, meningkatkan partisipasi dan motivasi siswa, mendorong kreativitas dan inovasi dalam pembelajaran, menggunakan sarana pembelajaran yang tepat, merancang kegiatan pembelajaran yang relevan dengan dunia nyata, memungkinkan metakognisi, dan mengembangkan pembelajaran yang berpusat pada siswa (Zubaidah, 2016).

Kreativitas menjadi salah satu keterampilan abad 21 yang harus dikembangkan, hal ini membuat kreativitas menjadi sesuatu yang sangat penting untuk menunjang keberhasilan hidup. Seiring dengan pendapat Rachmawati & Kurniati (2010), bahwa kini ilmu pengetahuan, seni dan teknologi berkembang begitu pesat. Semua orang di belahan dunia, termasuk Indonesia, telah menikmati ilmu pengetahuan, seni dan teknologi. Ini semua adalah karya kreatif yang dikembangkan oleh orang-orang kreatif.

Sejatinya manusia sudah dibekali kemampuan seni di dalam dirinya sehingga harus di dikembangkan agar *skill* tersebut melekat di dalam diri manusia itu sendiri. Hal ini seiring dengan pernyataan Mulyati (2013), dimana kreativitas

sangat penting dalam kehidupan anak Usia Dini karena dapat membuat anak lebih produktif dalam rangka meningkatkan kualitas hidupnya dan mempermudah menemukan jalan keluar dari permasalahan yang sedang dihadapinya. Maka dari itu, kreativitas harus diajarkan pada anak sedari dini agar anak bisa diarahkan untuk menggali potensi kreatif yang ada pada dirinya dan mengasah kemampuan kreatifnya.

Usia dini adalah masa emas bagi anak untuk mengembangkan pondasi dasar yang ada pada dirinya. Usia dini datang hanya sekali, tidak dapat diulang dan merupakan masa yang sangat penting untuk mengembangkan kualitas manusia. Sebagaimana hasil penelitian yang dilakukan oleh Benyamin S Bloom, dkk (dalam Huliyah, 2017) bahwa perkembangan yang sangat pesat dari segi intelektual anak terjadi pada awal tahun kehidupan anak. 50% kecerdasan orang dewasa sudah terjadi ketika anak berusia 4 tahun, 30% terjadi pada usia 8 tahun, kemudian sisanya yaitu 20% di pertengahan atau akhir dasawarsa kedua.

Menurut *Global Creativity Index* yang dilansir dari <http://chartsbin.com>, Indonesia menduduki peringkat 115 dari 139 negara. Nilai *Global Creativity Index* Indonesia adalah sebesar 0,202 dengan peringkat teknologi 67, bakat 108, dan toleransi 115. Supriadi (dalam Taher & Muhastiwi, 2019) mengatakan bahwa dalam sistem pendidikan di Indonesia, salah satu penyebab rendahnya kreativitas anak yaitu kurang menunjangnya lingkungan yang dapat menuntun anak dalam mengekspresikan kreativitasnya khususnya lingkungan sekolah dan keluarga. Menurut Suryaningsih, et al (2016), rendahnya kreativitas anak dipengaruhi oleh cara belajar yang masih tradisional dan mengandalkan metode ceramah atau hanya menggunakan media visual sehingga anak mengalami kesulitan dalam mengembangkan kreativitasnya. Sementara itu menurut Putri, et al (2017), rendahnya kreativitas diakibatkan oleh pembelajaran yang bersifat satu arah (*teacher centre*) sehingga anak menjadi pasif serta penggunaan media yang kurang menarik bagi siswa dan pembelajarannya dilakukan tanpa kegiatan bermain. Berdasarkan hasil observasi pembelajaran di Kober An-Nur, terlihat aspek-aspek kreativitas pada anak belum sepenuhnya muncul. Jika dilihat dari aspek *fluency*, masih banyak anak yang belum bisa mengemukakan idenya

untuk membuat gambar sesuai dengan apa yang ia pikirkan. Jika dilihat dari aspek *flexibility*, anak masih cenderung meniru gambar yang dicontohkan oleh guru dan cenderung menempatkan posisi gambar sama persis sesuai dengan yang dicontohkan guru. Jika dilihat dari aspek *elaboration*, masih banyak anak yang cenderung tidak menghias kembali gambar yang telah dibuatnya, gambar yang dibuat terlihat kosong dan tidak penuh. Dan jika dilihat dari aspek *originality*, anak belum bisa membuat karya yang berbeda dari teman-temannya dan masih persis sama seperti yang dicontohkan oleh guru. Dari sini terlihat masih banyak anak yang harus dibantu/didampingi dari segi mengembangkan ide, memecahkan berbagai permasalahan, menciptakan hasil karya yang berbeda dengan temannya, serta dibantu/didampingi untuk mengembangkan hasil karyanya.

Penelitian ini mengacu pada penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Khasanah (2013) dengan judul “Upaya Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Melalui *Paper Quilling* Pada Anak Kelompok B4 di TK Masyitoh Dukuh, Imogiri, Imogiri, Bantul”. Terlihat dari Hasil *pra test* sebesar 50,71% menjadi meningkat pada siklus I 77,18%, dan siklus II 93,04%. Hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa *paper quilling* dapat meningkatkan motorik halus anak. Selain Khasanah (2013), penelitian ini mengacu kepada penelitian yang dilakukan oleh Puspitasari (2021) dengan judul “Pengaruh *Paper Quilling* Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun di Taman Kanak-Kanak”. Hasil analisis data sebelum dan sesudah kegiatan, berdasarkan uji paired sampel tes, diperoleh nilai Sig. (2-tailed)  $0,000 < 0,05$  dimana hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh dari kegiatan *paper quilling* terhadap kemampuan motorik halus anak. Selain penelitian Khasanah dan Puspitasari, penelitian ini juga mengacu pada penelitian yang dilakukan oleh Wahyuningtyas, et al (2020) yang berjudul “Penerapan Kegiatan *Paper Quilling* untuk Keterampilan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun”. Hasil penelitian menunjukkan 7 anak mulai berkembang dan 6 anak berkembang sesuai harapan.

Melihat hasil penelitian yang sudah dijelaskan diatas, dapat disimpulkan bahwa *paper quilling* dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak. Perbedaan penelitian diatas dengan penelitian ini yaitu terletak pada variabel terikatnya. Pemanfaatan *paper quilling* akan diujikan apakah dapat mempengaruhi kreativitas anak atau tidak. Oleh karena itu berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan di atas, maka penelitian tersebut akan dijadikan sebagai acuan bagi peneliti untuk melakukan penelitian selanjutnya. Disini peneliti akan mengambil judul “Pengaruh Pembelajaran Dengan Pemanfaatan *Paper Quilling* Terhadap Kreativitas Anak Kelompok B Di Kober An-Nur Kota Bandung” dengan desain penelitian kuantitatif eksperimen.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan diatas, rumusan masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan kedalam pertanyaan sebagai berikut:

1. Bagaimana kemampuan kreativitas anak kelompok B di Kober An-Nur Kota Bandung sebelum diterapkannya pembelajaran dengan pemanfaatan *paper quilling*?
2. Bagaimana kemampuan kreativitas anak kelompok B di Kober An-Nur Kota Bandung sesudah diterapkannya pembelajaran dengan pemanfaatan *paper quilling*?
3. Apakah ada pengaruh pembelajaran dengan pemanfaatan *paper quilling* terhadap kreativitas anak kelompok B di Kober An-Nur Kota Bandung?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kemampuan kreativitas anak kelompok B di Kober An-Nur Kota Bandung sebelum diterapkannya pembelajaran dengan pemanfaatan *paper quilling*.
2. Untuk mengetahui kemampuan kreativitas anak kelompok B di Kober An-Nur Kota Bandung sesudah diterapkannya pembelajaran dengan pemanfaatan *paper quilling*.

3. Untuk mengetahui pengaruh pembelajaran dengan pemanfaatan *paper quilling* terhadap kreativitas anak kelompok B di Kober An-Nur Kota Bandung.

#### 1.4 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Memberikan pemahaman mengenai pembelajaran dengan pemanfaatan *paper quilling* untuk kreativitas anak.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peserta didik

Melalui pembelajaran dengan pemanfaatan *paper quilling* diharapkan anak memiliki kemampuan berpikir yang kreatif, pengalaman belajar yang aktif dan menyenangkan, serta berpusat pada siswa.

- b. Bagi pendidik

- 1) Agar hasil penelitian ini dapat menjadi gambaran atau cerminan pembelajaran kreativitas menggunakan cara yang beragam.
- 2) Meningkatkan kreativitas guru dalam mengembangkan pembelajaran yang baru dan berbeda.

- c. Bagi Peneliti

Pembelajaran dengan pemanfaatan *paper quilling* ini diharapkan menambah wawasan serta ilmu pengetahuan bagi peneliti untuk mencari alternatif lain terkait pembelajaran yang aktif dan kreatif.

#### 1.5 Hipotesis Statistik

##### Hipotesis nol

$H_0: \beta = 0$  (Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara pembelajaran dengan pemanfaatan *paper quilling* terhadap kreativitas anak kelompok B di Kober An-Nur Kota Bandung)

##### Hipotesis Alternatif

$H_a: \beta \neq 0$  (Terdapat pengaruh yang signifikan antara pembelajaran dengan pemanfaatan *paper quilling* terhadap kreativitas anak kelompok B di Kober An-Nur Kota Bandung)

## 1.6 Struktur Organisasi Skripsi

Untuk memahami proses berpikir dalam penulisan skripsi ini, diperlukan struktur organisasi yang dapat memandu laporan penelitian. Struktur organisasi penelitian ini adalah sebagai berikut:

### BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini dibahas mengenai latar belakang masalah yang menjadi dasar penelitian, identifikasi masalah yang berguna untuk menunjukkan berbagai aspek yang diungkapkan dalam penelitian, tujuan serta manfaat penelitian yang berguna untuk menjelaskan apa dan untuk apa penelitian ini dilakukan, dan ada pula struktur organisasi untuk mengetahui urutan penulisan setiap bab dari awal sampai akhir.

### BAB II KAJIAN PUSTAKA

Pada bab ini dijelaskan tentang tinjauan pustaka yang mencakup beberapa poin yang terkait kreativitas, dan *paper quilling*.

### BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini dijelaskan mengenai metode yang digunakan dalam penelitian. Dalam menjawab pertanyaan penelitian, metode kuantitatif eksperimen *one group pre-test post-test* digunakan untuk mengumpulkan data sehingga dapat menjawab masalah dari penelitian. Bab ini juga dijelaskan mengenai partisipan dan tempat penelitian serta populasi dan sampel yang digunakan untuk penelitian. Selain itu pada bab ini diuraikan pula teknik analisis data serta instrumen yang digunakan dalam penelitian.

### BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini membahas tentang hasil dan pembahasan dari penelitian yang telah dilakukan yaitu pembahasan tentang pengaruh pembelajaran dengan pemanfaatan *paper quilling* terhadap peningkatan kreativitas anak kelompok B di Kober An-Nur Kota Bandung.

## BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini membahas tentang keseluruhan pembahasan penelitian yang dirangkum dalam kesimpulan, saran, serta hal-hal yang ditemukan penulis selama melakukan penelitian.