

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Penelitian

Masa kanak-kanak awal sering disebut sebagai *golden age* atau periode emas perkembangan, yakni rentang usia 0 hingga 6 tahun, ketika otak anak berkembang secara pesat. Pada tahap ini, segala bentuk stimulasi yang diberikan akan sangat berpengaruh terhadap perkembangan fisik, mental, serta kecerdasan anak di masa mendatang (Santrock, 2020). Oleh karena itu, perhatian terhadap pendidikan anak usia dini menjadi sangat krusial, baik yang diberikan oleh keluarga di lingkungan rumah, maupun melalui jalur pendidikan formal seperti PAUD. Pendidikan di usia ini berperan sebagai pijakan utama dalam mengembangkan potensi anak secara menyeluruh, serta menjadi dasar dalam membentuk karakter dan kemampuan intelektualnya (Suyadi, 2021).

Menindaklanjuti uraian sebelumnya, Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) memiliki tujuan utama sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yaitu memberikan pembinaan kepada anak sejak lahir hingga usia enam tahun. Pembinaan ini diwujudkan melalui berbagai bentuk stimulasi pendidikan yang dirancang untuk mendukung proses tumbuh kembang anak secara menyeluruh, baik secara fisik maupun mental. Dengan demikian, anak diharapkan memiliki kesiapan yang optimal dalam memasuki jenjang pendidikan yang lebih tinggi (Kemdikbud, 2020).

Di samping itu, pengembangan kreativitas menjadi salah satu aspek penting yang perlu mendapat perhatian dalam pendidikan anak usia dini. Kreativitas berperan sebagai fondasi yang mendukung berbagai dimensi perkembangan anak secara menyeluruh. Dalam konteks ini, anak didorong untuk

mengekspresikan ide-idenya secara mandiri dan orisinal, tanpa selalu mengandalkan arahan dari guru maupun orang tua. Rothenberg, sebagaimana dikutip oleh Mulyani (2019), menyatakan bahwa kreativitas memberi anak kemampuan untuk mencetuskan gagasan baru serta merumuskan solusi terhadap permasalahan yang dihadapinya, khususnya dalam kehidupan sosial sehari-hari.

Selanjutnya, Fakhriyani (2016) mengemukakan bahwa kreativitas pada anak muncul dari perpaduan antara motivasi dari dalam diri, pengetahuan yang dimiliki, serta keterampilan yang telah diasah. Bentuk konkret dari kreativitas ini dapat terlihat melalui berbagai aktivitas, seperti bercerita, menggambar, bermain peran, memainkan alat musik sederhana, hingga menciptakan sesuatu dari bahan-bahan seperti tanah liat. Kegiatan-kegiatan tersebut memberikan ruang bagi anak untuk mengeksplorasi dan mengekspresikan ide-ide secara bebas dan orisinal.

Sejalan dengan tumbuhnya kreativitas, anak memiliki kesempatan untuk menyalurkan ide-idenya, mengembangkan bakat sesuai potensi, serta belajar menghadapi berbagai tantangan kehidupan. Hal ini berkontribusi langsung terhadap peningkatan kualitas hidup anak di masa mendatang. Selain memberikan rasa senang dan kepuasan pribadi, aktivitas kreatif juga berperan dalam membentuk kepribadian yang positif. Meskipun demikian, penting disadari bahwa setiap anak sejatinya telah memiliki potensi kreatif sejak lahir. Untuk mendukung perkembangan potensi tersebut secara optimal, diperlukan stimulasi yang berkelanjutan dari orang tua, pendidik, maupun lingkungan di sekitarnya (Kusuma & Sutapa, 2021).

Lebih dari itu, pembelajaran yang dirancang untuk menstimulasi kreativitas pada anak usia dini memiliki peran penting dalam mengaktifkan fungsi otak kanan. Melalui berbagai aktivitas kreatif, anak tidak hanya diasah kecerdasannya, tetapi juga didorong untuk mampu mengungkapkan ide-ide secara bebas dan orisinal, serta menciptakan hal-hal baru dari imajinasinya.

Irin Chantika Dewi, 2025

*PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN SMART TABLE TERHADAP KEMAMPUAN KREATIVITAS PADA ANAK USIA DINI DI TK KARTIKA V- 66 BALIKPAPAN*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Apabila potensi kreatif tersebut dikembangkan secara maksimal, anak akan lebih siap dalam mengaktualisasikan dirinya dan membangun pondasi yang kuat untuk menghadapi masa depannya. Sebaliknya, jika sejak dini kreativitas kurang mendapat perhatian, anak berisiko mengalami hambatan dalam berpikir kritis maupun dalam memecahkan berbagai persoalan kehidupan (Rahmawati & Surya, 2020; Putri & Hidayati, 2021).

Selaras dengan hal tersebut, kemampuan kreatif anak kerap tumbuh sebagai respons terhadap tantangan atau hambatan yang mereka temui, yang mendorong mereka untuk berpikir dan menemukan solusi secara mandiri. Namun, realitanya di Indonesia, upaya dalam mengembangkan kreativitas anak masih belum mencapai hasil yang optimal. Karena itu, pemberian stimulasi yang tepat dan berkelanjutan menjadi hal yang sangat penting agar proses tumbuh kembang anak dapat berlangsung sesuai dengan tahapan perkembangan yang seharusnya (Yuliana & Marwan, 2020).

Merujuk pada kondisi tersebut, permasalahan utama dalam penelitian ini berkaitan dengan masih terbatasnya metode pembelajaran yang benar-benar efektif dalam menumbuhkan kreativitas anak usia dini. Meskipun inovasi berbasis teknologi telah mulai masuk ke dunia pendidikan, kenyataannya banyak lembaga PAUD masih mengandalkan metode konvensional yang bersifat satu arah dan minim interaksi dengan anak (Susanto & Harahap, 2021).

Pendekatan pembelajaran konvensional cenderung belum mampu sepenuhnya menunjang perkembangan kreativitas anak, yang sejatinya membutuhkan rangsangan sensorik serta ruang untuk eksplorasi secara mandiri. Di samping itu, berbagai kendala seperti terbatasnya pelatihan bagi guru, minimnya fasilitas pendukung, serta kurangnya keterpaduan antara kurikulum dan strategi pembelajaran inovatif turut menjadi faktor penghambat (Rahmawati, 2020). Realitas inilah yang kemudian mendorong peneliti untuk menelusuri potensi penggunaan media pembelajaran *Smart table* sebagai salah satu alternatif yang lebih inovatif.

Irin Chantika Dewi, 2025

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN SMART TABLE TERHADAP KEMAMPUAN KREATIVITAS PADA ANAK USIA DINI DI TK KARTIKA V- 66 BALIKPAPAN**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Menanggapi tantangan tersebut, media pembelajaran pada dasarnya berperan sebagai sarana pendukung dalam proses belajar mengajar, yang bertujuan untuk merangsang aspek kognitif, emosional, maupun keterampilan anak. Dalam penggunaannya, pemilihan media harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Sebagai contoh, apabila fokus utama adalah mengembangkan kreativitas anak, maka media berbasis permainan menjadi pilihan yang tepat karena mampu menyampaikan konsep secara lebih konkret dan mudah dipahami oleh anak (Rizatul & Fifi, 2022).

Di Indonesia, media pembelajaran umumnya dikelompokkan ke dalam tiga jenis utama. Pertama, media visual seperti gambar, ilustrasi, diagram, peta, boneka tangan, hingga buku pop-up, berfungsi membantu anak memahami konsep melalui stimulasi visual. Kedua, media audio—seperti radio dan musik—berperan dalam merangsang kemampuan pendengaran serta meningkatkan daya serap informasi. Ketiga, terdapat media audiovisual yang menggabungkan unsur suara dan gambar, misalnya proyektor maupun teknologi interaktif seperti *Smart table*, yang mampu memberikan pengalaman belajar multisensori sehingga meningkatkan keterlibatan anak secara aktif (Arsyad, 2015; Rijal Akbar, 2023).

Dalam memilih media pembelajaran, keberhasilan proses belajar sangat ditentukan oleh sejauh mana media tersebut selaras dengan tujuan pembelajaran dan tahap perkembangan anak. Media visual memiliki keunggulan dalam menyampaikan konsep-konsep abstrak secara lebih nyata dan mudah dipahami. Sementara itu, media audio maupun audiovisual berkontribusi dalam memperkaya pengalaman belajar anak melalui rangsangan multisensori yang melibatkan berbagai indra.

Berbagai penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi digital memiliki potensi yang signifikan dalam mendukung proses pembelajaran serta menumbuhkan kreativitas pada anak usia dini. Sejumlah studi mengungkapkan bahwa media interaktif berbasis teknologi, seperti *Smart*

*table*, mampu meningkatkan keterlibatan anak dalam aktivitas belajar sekaligus mendorong munculnya ide-ide kreatif (Plowman, McPake, & Stephen, 2020). Lebih dari itu, penggunaan media pembelajaran interaktif juga terbukti dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif anak, yang pada akhirnya merangsang berkembangnya kreativitas mereka (Susanto & Harahap, 2021).

Lebih lanjut, Prasetyo et al. (2022) menemukan bahwa penggunaan *Smart table* tidak hanya memperkaya proses pembelajaran, tetapi juga mampu merangsang kemampuan berpikir kreatif anak melalui stimulasi sensorik yang intens dan interaksi yang lebih mendalam. Temuan serupa juga diperkuat oleh penelitian Firmansyah (2020) serta Sari & Wahyudi (2021), yang menunjukkan dampak positif teknologi interaktif terhadap kreativitas anak. Namun demikian, kajian yang secara khusus menyoroti pengaruh *Smart table* terhadap kreativitas anak di TK Kartika V-66 Balikpapan masih tergolong terbatas (Nugroho, 2021).

Sebagai upaya mengisi kekosongan tersebut, *Smart table* hadir sebagai media pembelajaran inovatif yang memadukan teknologi layar sentuh dengan koneksi internet guna menciptakan interaksi yang lebih dinamis di antara anak-anak. Salah satu fitur unggulan dari perangkat ini adalah penerapan *augmented reality* (AR), yang memungkinkan penggabungan elemen dunia nyata dengan konten digital seperti teks, gambar, video, maupun animasi. Teknologi AR memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata dan menyenangkan, karena menghubungkan visualisasi lingkungan sekitar dengan informasi digital secara langsung, sehingga mempermudah pemahaman konsep. Pendekatan pembelajaran berbasis multimedia semacam ini turut mendorong partisipasi aktif anak melalui proses belajar yang interaktif dan menarik (Yulianto & Riana, 2023; Nurul & Saputra, 2022).

Selaras dengan uraian sebelumnya, *Smart table* menjadi salah satu alternatif yang menjanjikan dalam mendukung pembelajaran yang bersifat interaktif. Media ini tidak hanya mempermudah anak dalam memahami konsep secara konkret, tetapi juga mampu merangsang berbagai aspek kreativitas, seperti

kemampuan berpikir divergen, fleksibel, dan orisinal—unsur-unsur penting yang berperan besar dalam mendukung proses tumbuh kembang anak secara menyeluruh.

Penelitian mengenai kreativitas anak usia dini telah banyak dilakukan, terutama yang berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran. Misalnya, Rachmawati & Kurniati (2010) mengemukakan bahwa kreativitas dapat berkembang optimal apabila anak mendapatkan stimulus yang tepat melalui media yang bervariasi. Penelitian oleh Sari (2021) menunjukkan bahwa media digital interaktif berpengaruh positif terhadap aspek kelancaran dan keaslian ide anak. Namun demikian, kajian yang secara khusus meneliti efektivitas *Smart Table* untuk anak usia 5–6 tahun masih jarang ditemukan, khususnya di wilayah Balikpapan. Belum adanya bukti empiris di lingkungan TK Kartika V-66 terkait penggunaan media ini menimbulkan kesenjangan penelitian (*research gap*) yang penting untuk diisi. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis dalam pengembangan media pembelajaran interaktif, sekaligus menawarkan alternatif praktis bagi pendidik dalam meningkatkan kreativitas anak.

Berdasarkan uraian yang telah disampaikan, penelitian ini diarahkan untuk mengkaji secara mendalam mengenai “Pengaruh Media Pembelajaran *Smart table* terhadap Kemampuan Kreativitas Anak Usia Dini di TK Kartika V-66 Balikpapan”. Fokus utama penelitian ini berangkat dari urgensi integrasi teknologi inovatif dalam pendidikan anak usia dini, khususnya dalam mendukung pengembangan aspek kreativitas. Dalam hal ini, *Smart table* dipilih sebagai media pembelajaran interaktif yang dianggap relevan dan potensial untuk meningkatkan kualitas proses belajar anak secara kreatif dan menyenangkan.

## 1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang diatas, rumusan masalah dalam penelitian ini “apakah terdapat pengaruh yang signifikan terhadap penggunaan media pembelajaran menggunakan *Smart table* terhadap kemampuan kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Kartika V-66 Balikpapan?”.

## 1.3 Pertanyaan Penelitian

Agar penelitian yang dilaksanakan dapat terarah dan mencapai hasil yang diinginkan maka diperlukan pertanyaan yang menjadi dasar dan acuan dalam pelaksanaan penelitian. Dari rumusan masalah tersebut di atas maka dibentuklah pertanyaan penelitian. Adapun pertanyaan penelitian dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh sebelum menggunakan media pembelajaran *Smart table* terhadap kemampuan kreativitas anak usia dini pada kelompok kontrol?
2. Apakah terdapat pengaruh sebelum menggunakan media pembelajaran *Smart table* terhadap kemampuan kreativitas anak usia dini pada kelompok eksperimen?
3. Apakah terdapat pengaruh sesudah menggunakan media pembelajaran *Smart table* terhadap kemampuan kreativitas anak usia dini pada kelompok eksperimen?

## 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah Untuk mengetahui lebih jauh adakah pengaruh media pembelajaran *Smart table* terhadap peningkatan kemampuan kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Kartika V-66 Balikpapan?

## 1.5 Manfaat / Signifikansi Penelitian

### 1.5.1 Bagi Peneliti

Irin Chantika Dewi, 2025

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN SMART TABLE TERHADAP KEMAMPUAN KREATIVITAS PADA ANAK USIA DINI DI TK KARTIKA V- 66 BALIKPAPAN**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Bagi peneliti, manfaat penelitian ini adalah dapat memberikan informasi mengenai kemampuan kreativitas anak usia 5-6 tahun dengan media menggunakan pembelajaran *Smart table*.

#### 1.5.2 Bagi Guru

Bagi guru, manfaat penelitian ini adalah dapat menambah pengetahuan dalam proses mengajar anak tentang kemampuan kreativitas anak usia 5-6 tahun dengan menggunakan media pembelajaran *Smart table*.

#### 1.5.3 Bagi Sekolah

Bagi sekolah, manfaat penelitian adalah dapat memberikan masukan dan pertimbangan bagi sekolah dalam mengembangkan dan menyempurnakan kegiatan belajar mengajar dalam kemampuan kreativitas anak usia 5-6 tahun dengan menggunakan media pembelajaran *Smart table*.

#### 1.5.4 Bagi Dinas Pendidikan

Bagi Dinas Pendidikan, manfaat penelitian adalah dapat memberikan masukan dan pertimbangan bagi Dinas Pendidikan dalam menyediakan, mengembangkan dan menyempurnakan kegiatan belajar mengajar dalam peningkatan kemampuan kreativitas anak usia 5-6 tahun dengan menggunakan media pembelajaran *Smart table*.

### 1.6 Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini memiliki ruang lingkup yang difokuskan pada pengaruh penggunaan media pembelajaran *Smart table* terhadap kemampuan kreativitas anak usia dini. Subjek dalam penelitian ini adalah anak-anak kelompok B yang berusia 5–6 tahun di TK Kartika V-66 Balikpapan pada tahun ajaran 2024/2025. Objek penelitian berupa media pembelajaran interaktif berbasis teknologi, yaitu *Smart table*, yang diterapkan dalam proses pembelajaran untuk menstimulasi aspek-aspek kreativitas anak. Penelitian ini menggunakan pendekatan

Irin Chantika Dewi, 2025

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN SMART TABLE TERHADAP KEMAMPUAN KREATIVITAS PADA ANAK USIA DINI DI TK KARTIKA V- 66 BALIKPAPAN**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

kuantitatif dengan metode quasi eksperimen, yang membandingkan kemampuan kreativitas antara kelompok yang menggunakan media *Smart table* dan kelompok yang tidak menggunakannya. Lingkup materi yang dikaji berkaitan dengan kemampuan berpikir kreatif anak, seperti orisinalitas, fleksibilitas, dan elaborasi ide dalam kegiatan pembelajaran. Penelitian ini dilaksanakan selama semester genap tahun ajaran 2024/2025 di lingkungan TK Kartika V-66 Balikpapan.