

Permasalahan yang terjadi di lapangan adalah semakin berkurangnya daya kreatif yang dimiliki oleh anak. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor. Salah satunya adalah pendidikan, baik pendidikan di rumah maupun pendidikan di sekolah. Pola pendidikan di rumah maupun di sekolah menyebabkan anak tidak dapat bebas melakukan kegiatan sesuai kehendaknya, sehingga daya kreatif anak tereduksi. Menurut Rachmawati dan Kurniati (2011: 35) faktor yang menghambat kreativitas dapat disebabkan oleh pola asuh orang dewasa, pola penghargaan, pola kebiasaan, peraturan-peraturan yang tidak perlu.

Berdasarkan hasil penelitian ditemukan bahwa kreativitas mulai hilang pada masa kanak-kanak menuju masa dewasa. Hasil penelitian tersebut menunjukkan nilai orisinal anak usia kurang dari 5 tahun adalah 90% orisinal, umur 7 tahun 20% orisinal, sedangkan orang dewasa hanya 2 % orisinal (Ayan, 2002).

Selain itu hasil penelitian yang dilakukan oleh Jellen dan Urban (Supriadi, 2001) mengenai tingkat kreativitas anak-anak usia 10 tahun di berbagai negara, termasuk Indonesia cukup mencengangkan. Di Indonesia penelitian ini menggunakan sampel 50 orang anak dari Jakarta. Hasil penelitian menyatakan bahwa Indonesia menempati posisi terendah dalam hal kreativitas anak dibandingkan negara lainnya, jauh di bawah Filipina, Amerika Serikat, Inggris dan Jerman, bahkan di bawah negara India, Kamerun dan Zulu. Faktor penyebabnya adalah pola asuh orang tua yang otoriter dan sistem pendidikan yang kurang mendukung.

Menurut Supriadi (2001) rendahnya kreativitas anak di Indonesia disebabkan oleh lingkungan yang kurang menunjang anak-anak untuk mengekspresikan kreativitasnya, khususnya lingkungan keluarga dan sekolah. Orientasi sistem pendidikan di Indonesia mengarah pada upaya pembentukan manusia yang “pintar di sekolah” dan “pekerja” bukan menjadi manusia Indonesia seutuhnya. Harefa (2008: 5) menjelaskan bahwa salah satu penyebab kegagalan dunia pendidikan dari Taman Kanak-kanak sampai Perguruan Tinggi disebabkan karena ketidakmampuan lembaga pendidikan menghasilkan lulusan yang kreatif.

Pendidikan yang baik hendaknya sesuai dengan apa yang dicita-citakan bangsa yaitu membentuk manusia yang utuh dan meningkatkan kualitas manusia. Syah (2003: 91) menjelaskan bahwa pendidikan adalah sebuah proses dengan metode-metode tertentu sehingga seseorang memperoleh pengetahuan, pemahaman dan cara bertingkah laku sesuai dengan kebutuhan. Selain itu pendidikan harus diterapkan sedini mungkin, karena pendidikan merupakan salah satu pilar utama pengembangan anak. Pendidikan pada masa usia dini merupakan tahap pendidikan yang fundamental dalam pembentukan dasar-dasar pengetahuan, sikap, keterampilan, dan kreativitas pada anak.

Guru merupakan ujung tombak dalam pendidikan. Berdasarkan Undang-undang Guru dan Dosen No 14 Tahun 2005 guru adalah tenaga pendidik yang memberikan pengetahuan kepada anak didik secara terus menerus dalam upaya mewujudkan gagasan, ide dan pemikiran serta menyampaikan informasi dalam bentuk perilaku dan sikap yang tepat.

Dalam Undang–Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat 14 dinyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki tahap pendidikan selanjutnya.

Pendidikan hendaknya dipandang sebagai sesuatu yang menyenangkan oleh anak, agar mereka melaluinya dengan baik. Keberhasilan suatu pendidikan sekolah ditentukan oleh keberhasilan pelaksanaan proses belajar mengajar. Dalam hal ini guru berfungsi sebagai motivator dan fasilitator dalam proses pembelajaran. Guru harus dapat menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif, sehingga anak didik merasa senang, aman dan nyaman berada di dalamnya.

Proses pembelajaran dengan kegiatan yang menyenangkan bagi anak-anak dapat bermacam-macam bentuknya. Salah satunya adalah melalui permainan. Permainan diharapkan dapat merangsang dan memupuk kreativitas anak sesuai dengan potensi yang dimilikinya untuk pengembangan diri sejak usia dini.

Hal tersebut sejalan dengan apa yang dikemukakan oleh Mulyasa (2005: 164) bahwa: “Proses pembelajaran pada hakikatnya untuk mengembangkan aktivitas dan kreativitas peserta didik, melalui berbagai interaksi dan pengalaman belajar”. Dalam proses pembelajaran anak usia dini, kreativitas anak dapat distimulasi dan dieksplorasi melalui kegiatan bermain sambil belajar sebab bermain merupakan sifat alami anak. Munandar (2004: 94) mengungkapkan

bahwa penelitian menunjukkan ada hubungan yang erat antara sikap bermain dan kreativitas. Pendidikan hendaknya tidak hanya memperhatikan pengembangan keterampilan berpikir saja akan tetapi pembentukan sikap, perasaan, dan kepribadian yang menunjukan kreativitas. Menurut Froebel (dalam Padmonodewo, 2008: 7), bermain tanpa bimbingan dan arahan serta perencanaan lingkungan di mana anak belajar akan membawa anak pada cara belajar yang salah atau proses belajar tidak akan terjadi. Hal tersebut mengisyaratkan bahwa dalam proses pembelajaran, seorang pendidik bertanggung jawab dalam membimbing dan mengarahkan anak agar menjadi kreatif.

Berkenaan dengan pengembangan kreativitas di sekolah, kurikulum berbasis kompetensi menegaskan bahwa siswa memiliki potensi yang berbeda. Perbedaan tersebut dapat terlihat dalam pola berpikir, daya imajinasi, fantasi dan hasil karya anak. Kegiatan belajar perlu dipilih dan dirancang agar memberikan kesempatan kepada siswa untuk bebas berkreasi secara berkesinambungan untuk meningkatkan kreativitas siswa.

Kreativitas anak terasa penting karena anak-anak melakukan aktivitas dengan semangat rasa penasaran, keingintahuan yang besar, dan dorongan spontan untuk mengeksplorasi, bereksperimen, dan memanipulasi dalam permainan. Untuk itu, diperlukan berbagai sarana dan media atau alat yang dapat membantu para orang tua dan guru untuk merangsang otak anak secara maksimal. PAUD sebagai salah satu lembaga ujung tombak pendidikan memiliki peranan yang penting. Seorang pendidik di PAUD hendaknya memiliki pemahaman yang memadai dan mampu mengenali alat permainan dan pengembangannya yang

dapat digunakan untuk anak usia dini. Pendidik di PAUD juga harus memiliki kemampuan merancang, membuat, memanfaatkan, memelihara, dan menilai sendiri alat permainan untuk anak usia dini. Salah satu sarana/alat permainan tersebut adalah alat permainan edukatif (APE).

APE merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau alat permainan yang mengandung nilai pendidikan dan dapat menumbuh kembangkan seluruh aspek kemampuan anak, baik itu kognitif, afektif, psikomotor, moral, seni, budaya, bahasa, maupun agama (Depdiknas, 2003). APE tidak harus mahal, tetapi dapat memanfaatkan dan menggunakan lingkungan sekitar untuk meminimalis pengeluaran. Apalagi pendidik sebagai fasilitator harus mampu memanfaatkan benda-benda yang berada di lingkungan sekitar untuk dijadikan alat permainan edukatif yang sesuai dengan karakteristik anak, tema yang diberikan, indikator kemampuan/kompetensi yang harus dimiliki/dikuasai anak.

APE memiliki banyak jenis dan bentuk diantaranya yaitu balok dan *flashcard*. Media pembelajaran balok bertujuan untuk merangsang kemampuan anak dalam menyelesaikan masalah, menggunakan imajinasi, mengembangkan kemampuan logika matematika, intrapersonal, linguistik, dengan bentuk seperti balok unit, balok berongga, balok berwarna, balok susun, balok menara, balok tiang. Sementara jenis tulisan dengan *flashcard* bertujuan untuk merangsang kemampuan linguistik, visual-spasial, intrapersonal, dengan bentuk seperti: patung, maket, boneka, benda-benda tiruan.

Penggunaan balok dan *flashcard* dalam pendidikan anak usia dini dimaksudkan untuk mengembangkan berbagai kemampuan anak selain memberikan kesempatan bereksplorasi bagi anak. Pengembangan kreatifitas anak sangat perlu dikembangkan kepada anak sejak dini agar anak matang ketika memasuki usia sekolah, anak siap menghadapi permasalahan yang muncul.

Setiap APE dapat difungsikan secara multiguna dan memiliki kekhususan untuk mengembangkan aspek perkembangan tertentu pada anak, tetapi tidak jarang satu alat permainan dapat meningkatkan lebih dari satu aspek perkembangan. Misalnya, mainan balok-balok bangunan dalam berbagai macam ukuran besar, sedang, dan kecil dengan warna yang menarik, dapat disusun sesuai kehendak apakah berdasarkan dengan ukuran, selain itu balok juga dapat dimainkan dengan berbagai cara dan bentuk untuk melatih tidak hanya motorik halus tetapi juga mengenal konsep warna, ukuran, dan bentuk pada anak sehingga muncul kreativitas anak. Seperti halnya balok, media *flashcard* juga dapat melatih daya pikir anak. Anak dapat mengeksplorasi dan mencari informasi tentang segala sesuatu yang belum mereka ketahui.

Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Sungaiselan Bangka Tengah merupakan TK yang berusaha keras untuk memaksimalkan potensi yang dimiliki anak untuk mencapai hasil yang maksimal. Di TK ini terdapat berbagai macam media APE, akan tetapi sangat kurang terasa manfaatnya apabila penggunaannya kurang tepat. APE yang dipergunakan sebagai media pembelajaran diantaranya APE luar (jungkitan, ayunan, terowongan, korsel, dll) dan APE dalam (*puzzle*, balok, lego, manik-manik, *flashcard*, dll). Berdasarkan observasi awal terlihat

bahwa terdapat kurang-efektifan dalam penggunaan media pembelajaran tersebut apalagi dalam meningkatkan kreativitas anak, diantaranya anak kurang mengembangkan imajinasi dalam kegiatan pembelajaran, kemampuan visual dan interpersonalnya sangat kurang.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Yulia (2011) yang meneliti penggunaan media balok dalam meningkatkan kreativitas dan kemampuan berhitung permulaan anak usia dini. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa belajar dengan menggunakan media balok pada anak usia dini dapat meningkatkan kreativitas dan kemampuan berhitung permulaan anak usia dini. Sedangkan hasil penelitian Sukmanasa (2009) menyatakan bahwa media *flashcard* berdampak positif terhadap kemampuan berhitung permulaan dan kreativitas anak usia dini daripada menggunakan pembelajarannya secara konvensional.

Media pembelajaran balok dan *flashcard* sebagai APE tampaknya dapat menjadi alternatif yang tepat apabila digunakan dalam kegiatan pembelajaran terutama dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini. Hal ini disebabkan karena media pembelajaran balok dan *flashcard* adalah sesuatu yang diwujudkan dalam dua dimensi yang dapat dijadikan curahan atau pikiran. Media balok dan *flashcard* yang dipergunakan adalah jenis gambar dengan bentuk-bentuk yang mempresentasikan bangun datar (persegi/persegi panjang dsb).

Berdasarkan uraian di atas untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan pengaruh antara media pembelajaran balok dan *flashcard* sebagai APE dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini, maka penelitian ini memfokuskan kajian

tentang: “**Perbedaan Pengaruh Media Balok dan *Flashcard* sebagai Alat permainan Edukatif (APE) untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini**”. Penelitian ini merupakan sebuah studi eksperimen kuasi yang dilakukan pada anak-anak kelompok B di Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Sungaiselan Bangka Tengah.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut;

1. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media APE balok dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini di TK Negeri Pembina Sungaiselan Bangka Tengah?
2. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media APE *flashcard* dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini di TK Negeri Pembina Sungaiselan Bangka Tengah?
3. Bagaimana profil kreativitas anak antara kelompok anak yang mendapat pendekatan belajar menggunakan media APE balok dengan media APE *flashcard* di TK Negeri Pembina Sungaiselan Bangka Tengah?
4. Apakah ada perbedaan kreativitas anak usia dini antara kelompok anak yang mendapat pendekatan belajar menggunakan media APE balok dengan media APE *flashcard* di TK Negeri Pembina Sungaiselan Bangka Tengah?



### C. Tujuan Penelitian

Secara umum, penelitian ini bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai perbedaan pengaruh peningkatan kreativitas anak melalui media pembelajaran balok dan *flashcard* sebagai APE.

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan diatas, secara khusus penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui bagaimana proses pembelajaran dengan menggunakan media APE balok dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini di TK Negeri Pembina Sungaiselan Bangka Tengah.
2. Mengetahui bagaimana proses pembelajaran dengan menggunakan media APE *flashcard* dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini di TK Negeri Pembina Sungaiselan Bangka Tengah.
3. Mengetahui profil kreativitas anak antara kelompok anak yang mendapat pendekatan belajar menggunakan media APE balok dengan media APE *flashcard* di TK Negeri Pembina Sungaiselan Bangka Tengah.
4. Mengetahui apakah ada perbedaan kreativitas anak usia dini antara kelompok anak yang mendapat pendekatan belajar menggunakan media APE balok dengan media APE *flashcard* di TK Negeri Pembina Sungaiselan Bangka Tengah.

#### D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat teoretis:
  - a. Bagi akademik dapat memberikan informasi dan kajian tentang belajar dengan media APE balok dan *flashcard* dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini di Taman Kanak-Kanak.
  - b. Bagi ilmu pengetahuan, bermanfaat terutama dalam pengembangan kreativitas anak usia dini yang diperoleh melalui kegiatan bermain sambil belajar yang menyenangkan.
2. Manfaat praktis
  - a. Bagi guru-guru TK dapat dijadikan sebagai bahan masukan dalam mencari alternatif model pembelajaran untuk menciptakan kegiatan belajar yang dapat meningkatkan kreativitas anak. Selain itu sebagai masukan bagi guru untuk lebih memperhatikan atau memilih media pembelajaran APE bagi peserta didik di TK.
  - b. Bagi pengembang, perencana, penyelenggara dan pelaksana pendidikan hasil penelitian ini sebagai masukan dalam pengembangan, perencanaan dan penyelenggaraan program pendidikan anak usia dini. Secara khusus, Penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangan pemikiran bagi pengembangan pembelajaran anak usia dini dengan memanfaatkan media pembelajaran APE.
  - c. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan masukan bagi para penggiat dan pengelola pendidikan anak usia dini dalam optimalisasi

peran mereka untuk mengembangkan kreativitas anak, khususnya melalui media pembelajaran APE.

- d. Bagi orang tua, dapat dijadikan sebagai masukan dalam melaksanakan perannya masing-masing sehingga dapat mencapai hasil yang optimal sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan pada pendidikan PAUD.
- e. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengangkat kembali permasalahan yang ada tetapi dengan metode, teknik, strategi, dan media yang lain serta tindakan yang berbeda agar dapat memberi masukan atau temuan-temuan baru khususnya dalam meningkatkan kemampuan kreativitas anak sehingga dapat mengembangkan potensi anak secara optimal.

#### **E. Struktur Organisasi Tesis**

Laporan hasil penelitian pada penelitian ini disampaikan dalam lima bab sebagai berikut:

1. Bab I, terdiri atas latar belakang masalah, rumusan masalah, identifikasi dan perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi tesis.
2. Bab II, terdiri atas kajian atas teori landasan yang digunakan dalam penelitian ini, penelitian yang relevan, hipotesis, dan variabel penelitian.
3. Bab III, terdiri atas uraian mengenai tahapan-tahapan yang dilakukan dalam proses penyusunan tesis. Bagian tersebut meliputi lokasi dan subjek penelitian, desain penelitian, metode penelitian, definisi operasional,

instrument penelitian, proses pengembangan instrument, teknik pengumpulan data serta analisis data.

4. Bab IV, terdiri atas gambaran umum mengenai bagaimana peneliti menganalisis data yang ditemukan dalam penelitian yang kemudian akan dilanjutkan dengan pembahasan atau analisis temuan.
5. Bab V, terdiri atas penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian serta saran-saran yang berkaitan dengan hasil analisis penelitian tersebut.