

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Setiap anak pada hakikatnya terlahir memiliki potensi kreatif dan mampu menghasilkan daya cipta. Hal ini dibuktikan melalui kemampuan alamiah anak yang sejak lahir senang bereksplorasi dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap berbagai hal yang berada di sekitarnya. Anak bersifat unik dan mampu menunjukkan kreativitasnya melalui beragam cara dengan tingkat yang berbeda, “*all individuals are creative in diverse ways and different degrees*” (Piers, 1976, p. 268). Individu yang memiliki kemampuan dalam mengembangkan diri, memperbaiki kekurangan, tertarik untuk menciptakan hal baru dan keinginan untuk terus belajar akan senantiasa memberikan banyak perubahan dan kemajuan ke arah yang lebih baik dalam kehidupan. Hal inilah yang menjadi kunci utama majunya sebuah peradaban dengan memberikan dampak yang besar terhadap perkembangan teknologi, ilmu pengetahuan dan seni (Rachmawati, 2017).

Walaupun pada dasarnya setiap individu dikaruniai potensi kreatif, namun potensi tersebut tidak serta-merta muncul begitu saja, melainkan butuh sebuah proses dan tahapan yang mencakup kemampuan dalam keterampilan, kecakapan, dan motivasi. Oleh karenanya dalam pendidikan anak usia dini, kreativitas sangat penting untuk ditanamkan dan dikembangkan sejak dini karena merupakan salah satu indikator yang mampu menunjang kehidupan anak dimasa depan dan membantu anak dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi (Septiriani, 2020).

Anak yang kreatif memiliki kemampuan dalam mencetuskan banyak gagasan dan ide serta mampu berpikir secara produktif (Dadvar, 2012). Anak yang kreatif juga senang bereksplorasi untuk mendapatkan pengalaman belajar yang bermakna, hal ini dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengingat sesuatu dan melatih anak untuk dapat berfikir kritis sejak dini. Anak juga memiliki kemampuan dalam memberikan sebuah solusi dan jawaban atas pertanyaan dan permasalahan yang muncul di lingkungan sekitarnya (Munandar, 2009). Anak yang kreatif memiliki motivasi intrinsik yang besar, yaitu berupa dorongan dari dalam diri untuk selalu tertarik dalam melakukan sesuatu dan tidak mudah menyerah (Sardiman, 2014;

Fakhriyani, 2016). Potensi kreatif anak sebagian besar dapat distimulasi melalui imajinasi dan fantasi (Craft, 2005). Melalui imajinasi, anak dapat membayangkan sesuatu yang belum ada atau belum pernah terjadi sebelumnya, sehingga anak terdorong untuk dapat mewujudkan dan menciptakan sebuah produk atau karya yang bersifat orisinal (Miranda, 2016). Kreativitas juga memiliki hubungan dan keterkaitan yang erat dengan kecerdasan dan perkembangan *multiple intellegence* (Schmidt, 2002; Gardner, 2003). Anak yang kreatif dan cerdas memiliki kemampuan berfikir divergen dengan menghasilkan berbagai jawaban alternatif secara cepat dan tepat melalui berbagai sudut pandang yang unik dan berbeda.

Kreativitas diperoleh berdasarkan hasil interaksi antara individu dengan lingkungannya (Munandar, 2009). Lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat merupakan hal penting yang menjadi kunci dasar pendukung potensi kreatif anak. Berdasarkan penelitian Wardani (2011), permasalahan terkait pengembangan kreativitas salah satunya disebabkan karena lingkungan sekolah yang kurang menunjang anak untuk dapat mengekspresikan kreativitasnya. Sistem pendidikan lebih berorientasi kepada nilai yang bersifat akademik, sehingga berpandangan bahwa anak yang ideal adalah anak yang memiliki nilai raport yang bagus. Hal ini menyebabkan pembelajaran yang diberikan cenderung hanya mengembangkan otak kiri dan mengabaikan perkembangan otak kanan yang berpengaruh terhadap tingkat pengembangan kreativitas dan kecerdasan emosional (EQ). Padahal IQ dan EQ keduanya merupakan hal yang penting dalam mencapai keberhasilan perkembangan yang optimal (Maulana, 2019; Santoso, 2002; Supriadi, 1994). Sikap guru juga menjadi kendala bagi perkembangan kreativitas anak, diantaranya yaitu guru terlalu banyak mengontrol kegiatan belajar anak, pembelajaran dominan bersifat *teacher centered*, pembelajaran fokus pada hafalan teori, memberikan banyak tekanan belajar, serta bersifat membatasi minat dan kegemaran anak dengan alasan agar suasana belajar di kelas lebih kondusif. Faktor lain yang menjadi penyebab permasalahan pengembangan kreativitas adalah guru yang kurang kreatif (Fauziah, 2011). Guru yang kreatif adalah kunci dari perwujudan anak yang kreatif. Guru tidak hanya sebagai pengajar, melainkan juga diharapkan mampu menggunakan berbagai macam pendekatan dalam proses belajar agar dapat membimbing anak untuk percaya diri, berani mencoba hal baru, memberikan figur dan teladan yang baik, memahami karakteristik dan kepribadian setiap anak, serta memberikan kesempatan kepada anak untuk dapat berekspresi dan bereksplorasi (Pentury, 2017).

Dalam penelitian lain, Badriah (2016) menyatakan bahwa lingkungan belajar yang tidak layak akan menghambat proses perkembangan kreativitas anak. Tidak sedikit sekolah yang masih mengabaikan kondisi lingkungan belajar, khususnya ruang kelas. Masyarakat seringkali beranggapan bahwa lingkungan belajar yang baik membutuhkan biaya yang tidak sedikit, padahal perwujudan lingkungan yang baik tidak harus mengeluarkan banyak biaya. Ketika anak merasa aman, nyaman, dan bebas mengeksplorasi lingkungannya, maka disinilah kreativitasnya akan tumbuh dan berkembang (Fakhriyani, 2016). Ventilasi dan pencahayaan yang masuk ke dalam ruang kelas, sentuhan warna yang digunakan pada dinding dan tempat belajar, hiasan dan ukiran seni yang dipajang, serta kondisi tempat belajar yang rapi, bersih, wangi, aman, nyaman dan sehat memberikan dampak yang positif bagi perkembangan kreativitas anak (Ayan, 2002; Subkhan, 2013).

Selain itu dalam penelitian Suryani (2017) menyatakan bahwa media memiliki peran penting guna mengembangkan kreativitas anak usia dini. Penggunaan media dapat mempermudah penyampaian konsep, mendorong motivasi dan minat belajar, serta meningkatkan keterampilan guru dan peserta didik. Beberapa media yang dapat digunakan dalam mengembangkan kreativitas anak diantaranya melalui media *magic puffer ball* (Debeturu, 2019), media dari bahan bekas (Rohani 2017), plastisin (Sujarwo, 2014), media *shapes* (2019), dan cerita bergambar (Nofianti, 2019). Namun dalam penelitian Putri (2019) dijelaskan bahwa masih banyak guru yang mengalami keterbatasan dalam menyediakan media pembelajaran di sekolah guna mengembangkan kreativitas anak usia dini, diantaranya guru merasa kesulitan dalam membuat perencanaan media pembelajaran, guru kurang terampil dalam menggunakan media, dan mengalami kendala saat memilih media mana yang sesuai dengan materi dan metode pembelajaran terkait dengan perkembangan kreativitas anak. Selain itu media yang digunakan di sekolah juga tidak bervariasi dan bersifat monoton sehingga kurang menarik bagi anak, contohnya seperti penggunaan media lembar kerja siswa dengan aktifitas mewarnai, menggunting dan menempel.

Beberapa persoalan tersebut tentunya memberikan dampak pada perkembangan kreativitas anak. Seiring bertambahnya usia, potensi kreativitas anak semakin berkurang. Anak yang semula terlahir dengan membawa potensi kreatif dan menunjukkan jiwa kreatif sejak dini, sedikit demi sedikit dapat terkikis dikarenakan banyak hal yang membuat daya

keaktivitasnya tereduksi. Menurunnya potensi kreativitas dapat mengakibatkan hilangnya kemampuan dalam memunculkan dan mengembangkan ide yang bersifat orisinal. Hasil penelitian menunjukkan tingkat orisinalitas anak menurun dari 90% pada usia 0-5 tahun menjadi sebesar 20% pada usia 7 tahun (Ayan, 2002). Hal ini tentunya dapat berakibat pada kehidupan anak di masa depan yang seharusnya bersifat produktif serta menghasilkan karya, justru malah gagal dalam memberikan sumbangan kreatif dan menjadi tidak percaya diri terhadap potensi yang dimilikinya. Anak yang perkembangan kreativitasnya terhambat akan cenderung mengalami kesusahan dalam beradaptasi dan tidak tertarik terhadap hal-hal yang baru, terbiasa berfikir satu arah, bersifat pasif, mudah menyerah dan putus asa, susah termotivasi, penurut dan kaku, cenderung malas, serta mudah meniru bahkan mengakui karya orang lain sebagai karyanya sehingga dapat berakibat terjadinya plagiat (Ayan, 1997; Rachmawati, 2017).

Dalam pendekatan Reggio Emilia, kreativitas merupakan salah satu aspek yang sangat penting guna terwujudnya pembelajaran yang mampu menarik perhatian anak, orang tua, bahkan masyarakat sekitar dalam mengembangkan kemampuan yang dimiliki oleh setiap individu. Pendekatan Reggio Emilia meyakini bahwa lingkungan memiliki peran penting guna merangsang kemampuan anak dalam berpikir dan memperoleh pengetahuan, hal ini dikenal dengan istilah *environment as the third teacher* (Ellis, 2016; Malaguzzi, 1994). Anak akan lebih mudah menyerap informasi melalui lingkungan terdekatnya, salah satunya yaitu cahaya. Bagi anak, cahaya memiliki sifat dan keunikan tersendiri karena dapat menghasilkan berbagai aktivitas yang menyenangkan serta tidak luput dari kesempatan anak dalam berkreasi, berimajinasi dan bereksplorasi. Terkait dengan hal tersebut, yang menarik dari pendekatan Reggio Emilia adalah menjadikan cahaya sebagai sumber belajar dalam pusat belajar *ray of light atelier*, yaitu tempat dimana anak dapat melakukan kegiatan bermain dan bereksperimen dengan menggunakan cahaya (Bullard, 2010).. Cahaya menyimpan banyak konsep pembelajaran yang dapat dikembangkan untuk diperkenalkan kepada anak, diantaranya mengenai sifat cahaya yang dapat merambat lurus, dapat menembus benda bening, dapat dipantulkan, dapat dibiarkan, dan dapat diuraikan (Fitriah & Wida, 2017). Konsep mengenai cahaya tentunya dapat diperkenalkan kepada anak sejak dini melalui kegiatan pembelajaran

dengan penyampaian yang tepat dan sesuai dengan tahapan perkembangan anak (Boyes & Stairstreet, 1991).

Kegiatan *ray of light* dapat menggunakan berbagai macam media. Media adalah suatu alat yang digunakan sebagai pengantar dan pendukung agar materi atau pesan dapat tersampaikan dengan baik dan kreatif (Anitah, 2010). Media yang digunakan diantaranya yaitu meja lampu, meja cermin, OHP, LCD, senter, komputer, proyektor, layar putih, dan layar hitam (Mitchell, 2009; Mahshulah, 2020; Reggio Children, 2014). Beragam aktivitas dan permainan cahaya juga dapat dilakukan di dalam ruangan dan di luar ruangan, sehingga tidak membatasi anak dalam berfikir dan berkarya melalui kegiatan belajar yang bermakna.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru pada bulan Februari tahun 2021 di 11 TK di beberapa kota di Jawa Barat, yaitu kota Bandung, Tasikmalaya, Garut, Sumedang, Cimahi, Cirebon, Indramayu dan Cianjur, ditemukan bahwa delapan dari 11 TK belum melakukan pembelajaran dengan menggunakan pemanfaatan cahaya. Peneliti mengetahui bahwa tidak sepenuhnya guru belum melaksanakan pembelajaran dengan pemanfaatan cahaya, beberapa guru bahkan sudah melakukan kegiatan pembelajaran membuat pelangi menggunakan senter dan cermin. Namun dalam kegiatan tersebut guru mengangkat topik dan tema pembelajaran sains, sehingga guru belum memfokuskan kedalam topik pembelajaran cahaya. Hal ini salah satunya dapat disebabkan karena keterbatasan pengetahuan guru terkait kemampuan dalam memperoleh sumber bahan ajar mengenai pembelajaran cahaya. Terbatasnya sumber bahan ajar dapat menjadi penyebab kurangnya pemahaman guru dalam urgensi pembelajaran cahaya bagi anak usia dini, guru belum memiliki keahlian dalam mengorientasikan kegiatan pembelajaran mana yang sesuai dengan tingkat usia anak dan bagaimana proses pengenalan dan penguasaan, sehingga pondasi atau landasan yang diharapkan dapat menjadi titik awal penguasaan konsep cahaya untuk anak tidak dapat terwujud dengan baik. Hal ini tentunya dapat mempengaruhi tingkatan pemahaman anak mengenai pembelajaran cahaya sehingga akan berpengaruh kepada tahapan atau level pemahaman anak selanjutnya (Saepudin, 2011).

Sebagaimana data yang diperoleh dari hasil wawancara, hal lain yang menjadi faktor penyebab belum terlaksananya pembelajaran yang memanfaatkan cahaya adalah kondisi sekolah yang belum memfokuskan pembelajaran cahaya sebagai pusat arena belajar atau sentra belajar. Hal tersebut diantaranya dapat disebabkan karena masih sedikit motivasi dan pengetahuan yang diperoleh, serta terbatasnya kreativitas dan inovasi guru dalam menerapkan

pembelajaran yang memanfaatkan cahaya dan lingkungan sekitar. Peneliti mengetahui bahwa tidak sepenuhnya guru memiliki keterbatasan motivasi dan pengetahuan dalam melaksanakan pembelajaran dengan pemanfaatan cahaya, beberapa guru bahkan sudah berusaha memperluas pengetahuan dengan mengikuti pelatihan dan seminar yang diadakan oleh pihak terkait. Namun disamping hal tersebut, tidak sedikit juga guru yang masih merasa kesulitan dalam mengimplementasikannya, salah satunya disebabkan karena terbatasnya fasilitas, media, dan sarana yang menunjang. Padahal pembelajaran dapat dilakukan dengan memanfaatkan berbagai sumber yang tersedia di sekitar lingkungan sekolah, yakni mulai dari hal yang sederhana seperti ranting pohon, sinar matahari, dan bahan alam lain yang dapat diperoleh dengan mudah dan secara gratis (Yaswinda, 2013; Maryatun, 2011).

Di Indonesia, penelitian mengenai pembelajaran cahaya untuk anak usia dini belum ditemukan oleh peneliti. Dalam penelitian sebelumnya, pembelajaran mengenai cahaya hanya berfokus pada kemampuan sains untuk anak yang berusia lebih dari enam tahun, yaitu pada sekolah dasar dan menengah (Abdan, 2015; Alfin, et al., 2018; Amran, et al., 2020; Astupura & Yuliani, 2015; Atiyah & Setya, 2020; Desma, 2019; Fitriah & Wida, 2017; Handayani, et al., 2019; Ibrahim, et al., 2018; Kholifudin, 2017; Kurniasih, et al., 2020; Lestari, et al., 2017; Musadam, et al., 2008; Novera, 2012; Pujiarini, 2020; Purwanto, et al., 2012; Solehat, 2013; Subali & Handayani, 2012; Suniati, et al., 2013; Tumurun, et. al., 2016). Pada sekolah dasar, media yang digunakan dalam penerapan pembelajaran cahaya diantaranya menggunakan media animasi (Abdan, 2015), media *pop-up* dan *smash book* (Subali & Handayani, 2012). Adapun untuk menjelaskan mengenai sifat-sifat cahaya, metode pembelajaran yang digunakan diantaranya melalui pembelajaran kontekstual (Amran, et al., 2020; Suniati, et al., 2013), model pembelajaran inkuiri (Lestari, et al., 2017; Atiyah & Setya, 2020), model pembelajaran kooperatif (Desma, 2019; Musadam, et al., 2008), model pembelajaran *discovery learning* (Kurniasih, et al., 2020; Purwanto, et al., 2012; Tumurun, et. al., 2016), metode demonstrasi (Novera, 2012), metode eksperimen (Fitriah & Wida, 2017), serta metode konstruktivisme (Solehat, 2013).

Sementara di negara lain yaitu Italia, penelitian mengenai pembelajaran cahaya untuk anak usia dini sudah dilakukan sejak tahun 1994 silam (Katz, et al., 1994). Pembelajaran cahaya dilakukan melalui pendekatan Reggio Emilia dengan kegiatan pembelajaran *ray of*

light. Kegiatan dilakukan dengan cara guru terlebih dahulu mempersiapkan lingkungan belajar yang memungkinkan cahaya dapat masuk melalui jendela atau kaca ke dalam ruang kelas, sehingga cahaya yang menyentuh benda dapat menghasilkan bayangan dengan berbagai macam pola, warna, bentuk dan perspektif. Guru juga menyediakan alat dan media belajar, salah satunya yaitu OHP (*overhead projector*) guna menarik perhatian anak dalam menambah pemahaman dan wawasan tentang bagaimana cahaya memiliki peran penting dalam kehidupan sehari-hari (Edwards, et al., 2012; Katz, et al., 1994). Beberapa contoh kegiatan permainan dengan menggunakan cahaya diantaranya permainan *tricks of the light*, *light riddles*, dan *dance of reflection* (Reggio Children, 2017).

Terkait belum ditemukannya penelitian terdahulu yang membahas mengenai pembelajaran cahaya pada anak usia dini, hal ini menjadikan peneliti tertarik untuk membuat desain media pembelajaran *ray of light* dengan menggunakan cahaya sebagai sumber bahan belajar guna mengembangkan kreativitas anak usia dini. Peneliti menggunakan pendekatan Reggio Emilia karena pendekatan ini memiliki prinsip dasar yang dikenal dengan istilah *the hundred languages of children*, yakni bermakna bahwa setiap anak bersifat unik dan memiliki potensi yang besar dalam bereksplorasi, berkarya, mudah beradaptasi dan senang berinteraksi dengan teman, orang tua, guru dan lingkungan sekitarnya (Edwards, et al., 2012; Hewett, 2001; Sayekti, 2016). Adapun dalam pembelajaran cahaya, dibutuhkan media pembelajaran yang dapat menjadi perantara untuk membantu dan mempermudah penyampaian materi dalam memperoleh dan melihat perkembangan kreativitas anak usia dini. Oleh karenanya arah penelitian ini difokuskan kepada pengembangan desain media pembelajaran pemanfaatan cahaya *ray of light* yang dapat dimanfaatkan guna mengembangkan kreativitas anak usia dini.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana profil perkembangan kreativitas anak usia dini sebelum dan sesudah penelitian pada salah satu Kelompok Bermain di Kecamatan Babakan Ciparay Kota Bandung?
2. Bagaimana desain media pembelajaran *ray of light* guna mengembangkan kreativitas anak usia dini melalui pendekatan Reggio Emilia?

3. Bagaimana pemanfaatan media meja lampu (*table light*), meja cermin (*mirror table*), dan layar kanvas (*canvas screen*) dalam aktivitas pembelajaran guna mengembangkan kreativitas anak usia dini?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bagaimana profil perkembangan kreativitas anak usia dini sebelum dan sesudah penelitian pada salah satu Kelompok Bermain di Kecamatan Babakan Ciparay Kota Bandung.
2. Untuk mengetahui bagaimana desain media pembelajaran *ray of light* guna mengembangkan kreativitas anak usia dini melalui pendekatan Reggio Emilia.
3. Untuk mengetahui bagaimana pemanfaatan media meja lampu (*table light*), meja cermin (*mirror table*), dan layar kanvas (*canvas screen*) dalam aktivitas pembelajaran guna mengembangkan kreativitas anak usia dini.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dalam penelitian ini diantaranya sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian diharapkan dapat menambah pengetahuan dalam bidang pendidikan anak usia dini, khususnya tentang desain media pembelajaran pemanfaatan cahaya (*ray of light*) untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini.

2. Manfaat Praktis

- a. Manfaat bagi guru

Melatih guru dalam memodifikasi sekaligus menerapkan berbagai metode dan media yang dapat digunakan dalam pembelajaran di kelas, salah satunya yaitu dengan menerapkan media *ray of light* untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini.

- b. Manfaat bagi anak usia dini

Mengembangkan kreativitas anak melalui media pembelajaran pemanfaatan cahaya *ray of light*.

- c. Manfaat bagi sekolah

Memberikan pengetahuan tentang media pembelajaran pemanfaatan cahaya *ray of light* yang terinspirasi dari pendekatan Reggio Emilia dalam proses pembelajaran di sekolah,

sehingga dapat dijadikan pedoman bagi sekolah guna mengembangkan kreativitas anak usia dini.

1.5 Sistematika Penelitian

Penelitian ini terdiri dari lima bab yang saling berkaitan antara satu sama lain. Adapun penjabaran setiap babnya adalah sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan. Pada bab ini peneliti membahas mengenai latar belakang perkembangan kreativitas anak dan gambaran umum terkait permasalahan yang terjadi, selanjutnya peneliti juga membahas mengenai rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penelitian atau struktur organisasi tesis.

Bab II Kajian Pustaka. Bab ini menjabarkan landasan teori dari berbagai konsep dan teori yang berhubungan dengan pendekatan pembelajaran Reggio Emilia, media pembelajaran cahaya, dan perkembangan kreativitas anak usia dini

Bab III Metode Penelitian. Meliputi metode, desain dan prosedur penelitian, lokasi, waktu, dan partisipan, instrumen dan teknik pengumpulan data, teknik analisis data, kode etik penelitian, serta gambaran desain media pemanfaatan cahaya (*ray of light*).

Bab IV Temuan dan Pembahasan. Menjelaskan hasil temuan dan analisis atau pembahasan dari penelitian yang telah dilakukan.

Bab V Kesimpulan, Implikasi dan Rekomendasi. Berisi kesimpulan dari hasil penelitian, implikasi terhadap pelaksanaan pendidikan, dan rekomendasi dari peneliti guna perkembangan pendidikan anak usia dini selanjutnya serta pihak yang terkait.