

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan pijakan bagi setiap anak, dimana anak belajar bagaimana menjadi anak yang baik dan proses mendapatkan ilmu serta wawasan yang lebih luas. Hal ini senada dengan Ahmadi dan Uhbiyati (dalam Hidayat et al., n.d. 2019) mengemukakan bahwa pendidikan pada hakekatnya merupakan suatu kegiatan yang secara sadar dan disengaja, serta penuh tanggung jawab yang dilakukan oleh orang dewasa kepada anak sehingga timbul interaksi dari keduanya agar anak mencapai kedewasaan yang dicita-citakan dan berlangsung terus menerus.

Hal ini sesuai dengan undang-undang RI Nomor 20 tahun 2003 Pasal 1 ayat 14 tentang sistem pendidikan nasional yang menyatakan bahwa “Pendidikan anak usia dini 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 pendidikan lebih lanjut”.

Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa pendidikan anak usia dini adalah jenjang pendidikan sebelum sekolah dasar (prasekolah) yang merupakan suatu upaya pembinaan. Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta potensi anak agar menjadi manusia yang beriman, sehat, berilmu, kreatif, dan bertanggung jawab.

Namun bencana non alam yang terjadi di dunia saat ini berupa wabah penyakit Covid-19 telah membawa perubahan yang mendesak pada berbagai sektor kehidupan manusia. Dimulai sejak Desember 2019, peristiwa *pneumonia* misterius pertama kali dilaporkan di Wuhan, Provinsi Hubei. Sumber penyebaran peristiwa ini masih belum diketahui pasti, tetapi peristiwa pertama dikaitkan dengan pasar ikan di Wuhan. Tanggal 18 Desember hingga 29 Desember 2019, terdapat lima pasien yang dirawat

menggunakan *Acute Respiratory Distress Syndrome* (ARDS). Sejak 31 Desember 2019 sampai 3 Januari 2020 kejadian ini meningkat pesat, ditandai dengan dilaporkannya sejumlah 44 kasus. Tidak sampai satu bulan, penyakit ini telah tersebar di berbagai provinsi lain di China, Thailand, Jepang, dan Korea Selatan. (Aditya Susilo, dkk (2020).

Pemerintah Indonesia berdasarkan Keputusan Presiden Nomor 11 Tahun 2020 tentang Penetapan Kedaruratan Kesehatan Masyarakat *Corona Virus Disease 2019* (Covid-19) telah menyatakan Covid-19 sebagai kedaruratan kesehatan masyarakat yang wajib dilakukan upaya penanggulangan. Penyelenggaraan kekarantinaan kesehatan merupakan tanggung jawab bersama pemerintah pusat dan pemerintah daerah sebagai bentuk perlindungan terhadap kesehatan masyarakat dari penyakit dan/atau faktor risiko kesehatan masyarakat sehingga wabah dan kedaruratan kesehatan masyarakat Covid-19 dapat segera diatasi, salah satu tindakan kekarantinaan kesehatan berupa Pembatasan.

Pembatasan Sosial Berskala Besar diberlakukan di Indonesia pada tahun 2020 sebagai tanggapan penyakit Covid-19 yang telah menjadi pandemi, termasuk di Indonesia. PSBB adalah istilah kekarantinaan kesehatan di Indonesia yang di definisikan sebagai, pembatasan kegiatan tertentu penduduk dalam suatu wilayah yang diduga terinfeksi penyakit untuk mencegah kemungkinan penyebaran penyakit, sehingga pembelajaran dialihkan di rumah.

Kondisi ini menuntut semua masyarakat agar tetap berada di rumah, bekerja, beribadah dan belajar di rumah. Tidak terkecuali lembaga pendidikan yang harus menerapkan aturan pemerintah untuk melakukan inovasi pada teknik pembelajaran ketika adanya musibah atau pandemi global dengan menerapkan pembelajaran daring untuk meningkatkan kualitas pembelajaran (Syarifudin, A.S., 2020). Namun, harus dipahami bahwa pada pembelajaran daring ini tidak terlepas dari berbagai permasalahan yang menjadi sebuah kendala pada pelaksanaannya, termasuk pembelajaran daring kepada para guru (Sanjaya, 2020). Oleh karena itu, diperlukan berbagai cara sebagai solusi dan juga langkah yang

tepat di masa sekarang khususnya pada proses pembelajaran daring. Kendala dan solusi pembelajaran daring perlu untuk diketahui, mengingat sistem pembelajaran ini digunakan selama wabah Covid-19 ini masih berlangsung. Pembelajaran daring bukan hanya disaat ada wabah Covid-19, tetapi pembelajaran secara daring pada beberapa tahun terakhir telah menjadi tantangan dunia pendidikan (He, Xu, & Kruck, 2019). Terlebih lagi, untuk pembelajaran *online* sedang direncanakan untuk menjadi arus utama pada tahun 2025 (Palvia, et al., 2018).

Alasan pendidikan anak usia dini penting, karena merupakan periode emas atau *golden age*. Pada masa ini sangat penting untuk memperhatikan pertumbuhan dan perkembangan anak. Adapun aspek yang perlu dikembangkan yaitu ada enam seperti yang tertuang dalam Permendikbud no. 137 tahun 2014 antara lain aspek nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan seni.

Aspek seni berkaitan dengan kreativitas yang meliputi kemampuan mengeksplorasi dan mengekspresikan diri, berimajinasi dan mampu mengapresiasi karya seni. Perkembangan seni terkait dengan kemampuan estetika atau keindahan, kerapihan, membuat hasil karya dengan berbagai media seperti menggambar bebas, montase, dan lain sebagainya. Melalui aktivitas seni, baik itu menggambar bebas, montase, dan lainnya anak dapat mengekspresikan kekreatifannya.

Seni adalah hasil atau proses kerja dan gagasan manusia yang melibatkan kemampuan terampil, kreatif, kepekaan indra, kepekaan hati dan pikir untuk menghasilkan suatu karya yang memiliki kesan keindahan, keselarasan, bernilai seni dan lainnya. Dalam penciptaan/penataan suatu karya seni yang dilakukan oleh para seniman dibutuhkan kemampuan terampil kreatif secara khusus sesuai jenis karya seni yang dibuatnya. Bentuk karya seni yang ada sekarang ini cukup beragam dilihat dari bentuk kreasi seni, proses dan teknik berkarya serta wujud media yang digunakannya.

Pada segi kreativitas anak sangat penting untuk dikembangkan dalam diri khususnya bagi anak usia Taman Kanak-kanak. Pada penelitian

yang dibahas oleh Nadifaturrizkiyah, Nenden Sundari dan Deri Hendriawan (2020) mengemukakan bahwa kreativitas perlu dilatih dan dikembangkan karena kreativitas memiliki peran penting dalam kehidupan anak. Anak adalah pewaris budaya yang kreatif. Anak sebagai generasi penerus perlu dibekali kemampuan untuk mengoptimalkan seluruh aspek dan potensi yang dimiliki salah satunya ialah kreativitas.

Dengan kreativitas anak mampu mengekspresikan ide dan gagasan dalam dirinya, sehingga mereka terlatih untuk menyelesaikan suatu masalah dari berbagai sudut pandang dan mampu melahirkan banyak ide dan gagasan. Adapun aktivitas anak misalnya pada aspek kognitif, anak dapat memecahkan masalah secara kreatif, menuangkan ide secara mandiri kedalam aktivitas seni dan dari kegiatan tersebut juga dapat melatih motorik anak, sehingga hal ini saling berkesinambungan.

Adapun arti kreativitas itu sendiri merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya. Selaras dengan yang dikemukakan oleh Rotherberg dalam Mudjito, 2008 (dalam Novi Mulyani, 2019) bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan ide atau gagasan dan solusi yang baru dan berguna untuk memecahkan masalah dan tantangan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam perkembangan zaman seperti saat ini, seperti yang kita tahu bahwa ilmu pengetahuan dan teknologi semakin berkembang pesat terlebih lagi pada bidang pendidikan. Teknologi dalam pembelajaran (aktivitas belajar mengajar) terus mengalami perkembangan seiring dengan perkembangan zaman. Dalam melaksanakan pembelajaran sehari-hari sering dijumpai adanya pemanfaatan dari perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan, misalnya ketika melangsungkan kegiatan belajar mengajar, guru mengkombinasikan alat teknologi dalam proses pembelajarannya.

Yang dimaksud dengan teknologi disini merupakan sarana yang digunakan guru dalam membantu proses pembelajaran. Hal ini sejalan

dengan pendapat Muhammad Yaumi (2018, hlm. 40) bahwa teknologi pembelajaran dipandang sebagai suatu bidang yang terlibat dalam memfasilitasi proses belajar. Oleh karena itu, dengan teknologi guru dapat menggunakannya untuk mengembangkan kreativitas anak. Terlebih lagi di masa pandemi ini, ketika pembelajaran daring dimana pada pelaksanaan pembelajarannya sangat membutuhkan sarana teknologi yang mendukung.

Berdasarkan observasi awal peneliti di TK Mutiara Bunda *Playschool* Cilegon, pada bulan Februari TK Mutiara Bunda *Playschool* Cilegon melaksanakan pembelajaran daring secara penuh sesuai dengan anjuran pemerintah terkait PPKM (Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat). Hal ini sejalan dengan Saptohutomo, 2022 (dari laman kompas.com) pada tanggal 15 sampai 28 Februari mulai diberlakukannya PPKM. Meskipun dalam kondisi pandemi saat ini belajar mengajar tentu harus tetap berjalan. Adapun model pembelajaran yang dapat dijalankan ketika pandemi salah satunya ialah dengan pembelajaran daring.

Dari hasil survei lapangan yang telah peneliti lakukan pembelajaran di TK Mutiara Bunda *Playschool* Cilegon dalam masa pandemi ini adalah dengan melakukan pembelajaran campuran atau *blended learning*. Pada konsep *blended learning*, pembelajaran yang secara konvensional biasa dilakukan di dalam ruangan kelas dikombinasikan dengan pembelajaran yang dilakukan secara *online* baik yang dilaksanakan secara independen maupun secara kolaborasi, dengan menggunakan sarana prasarana teknologi informasi dan komunikasi. TK Mutiara Bunda Cilegon *Playschool* Cilegon memberlakukan pembelajaran *blended learning* yang dimaksudkan untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak tidak terkecuali kreativitas dan memfasilitasi tumbuh kembang anak usia dini dimasa pandemi.

Melalui pembelajaran *blended learning* anak dapat mengembangkan kreativitasnya. Adapun kegiatan yang dapat mengembangkan kreativitas yaitu menggambar bebas dan montase. Dengan kegiatan menggambar bebas anak diberi kesempatan dan kebebasan yang seluas-luasnya untuk mengkatualisasikan ide, gagasan,

dalam sebuah gambar yang sesuai dengan imajinasinya, apa yang pernah ia lihat atau dia ketahui dan apa yang ada di lingkungannya (Novi Mulyani, 2017). Anak diberi kebebasan seluas-luasnya melalui kegiatan montase dengan menggabungkan potongan-potongan gambar dengan teknik menempel sehingga memiliki makna. Anak dapat berkreasi sesuai dengan kreativitas anak masing-masing dan merupakan kegiatan menarik bagi anak (Muhsinin, 2020).

Dalam penelitian ini peneliti lebih fokus pada kreativitas anak serta model pembelajaran yang digunakan. Model pembelajaran yang digunakan yaitu pembelajaran *blended learning* yakni penggabungan pembelajaran *offline* dan pembelajaran *online*. Di masa pandemi seperti ini kegiatan belajar mengajar harus tetap dilaksanakan, dengan model pembelajaran *blended learning* inilah anak dapat mengikuti kegiatan belajar mengajar baik secara *online* ataupun *offline* serta dapat mengembangkan kreativitasnya.

Dari studi terdahulu tentang peningkatan kreativitas belajar peserta didik melalui model *blended learning* yang dibahas oleh (Waty et al., 2018) dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan model *blended learning* dapat meningkatkan kreativitas belajar peserta didik.

Dari uraian latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Selama Pemberlakuan *Blended Learning* di TK Mutiara Bunda *Playschool* Cilegon”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan menggambarkan masalah di atas, rumusan masalah yang akan diteliti adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran kreativitas anak usia dini di TK Mutiara Bunda *Playschool* Cilegon selama pemberlakuan *Blended Learning*?
2. Apa saja kegiatan pengembangan kreativitas anak di TK Mutiara Bunda *Playschool* Cilegon selama pemberlakuan *Blended Learning*?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui gambaran kreativitas anak usia dini di TK Mutiara Bunda *Playschool* Cilegon selama pemberlakuan *Blended Learning*.
2. Untuk mengetahui kegiatan pengembangan kreativitas anak di TK Mutiara Bunda *Playschool* Cilegon selama pemberlakuan *Blended Learning*.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat dalam pendidikan. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Praktis

a. Bagi Anak

Dapat memberikan pemikiran yang kreatif sehingga anak dapat memecahkan masalah sendiri, menuangkan ide, gagasan dan berimajinasi.

b. Bagi Guru

Dapat memberikan wawasan baru dalam mengembangkan kreativitas anak selama pemberlakuan pembelajaran *blended learning* kepada anak TK Mutiara Bunda *Playschool* Cilegon.

c. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan ilmu pengetahuan dengan terjun langsung ke lapangan dan memberikan pengalaman belajar yang menumbuhkan kemampuan dan keterampilan meneliti serta pengetahuan yang lebih mendalam terutama pada bidang yang dikaji.

2. Manfaat Teoritis

Sumbangan ilmu khususnya dalam mengembangkan kreativitas anak selama pemberlakuan pembelajaran *blended learning*.

E. Struktur Organisasi Skripsi

Bab I Pendahuluan

Pada bab ini dikemukakan latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

Bab II Landasan Teoritis

Bab ini mencakup kajian teori, penelitian terdahulu yang relevan (berisi kumpulan penelitian terdahulu yang terkait dengan penelitian ini), dan kerangka berpikir penelitian.

Bab III Metode Penelitian

Bab ini mencakup desain penelitian, partisipasi dan tempat penelitian, instrumen penelitian, pengumpulan data, analisis data, dan isu etik.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada bab ini akan dikemukakan hasil dari penelitian yang telah dilakukan dan pembahasan.

Bab V Simpulan dan Rekomendasi

Pada bab ini akan dikemukakan kesimpulan yang diperoleh dari hasil penelitian, dan saran-saran atau rekomendasi yang dianjurkan peneliti. Diharapkan dapat berguna dan bermanfaat bagi berbagai pihak.