

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Secara alamiah perkembangan anak berbeda-beda baik dalam bakat, minat, kematangan emosi, kepribadian, kemandirian, jasmani, sosial, maupun kreativitasnya. Perkembangan anak usia dini meliputi perkembangan nilai agama dan moral, kognitif, psikomotorik, berbahasa, sosial emosional, dan kreativitas dalam bidang seni. Salah satu aspek yang perlu dikembangkan pada anak usia dini adalah kreativitas. Anak akan berpikir kreatif dan produktif sehingga menghasilkan karya yang berbeda dengan sebelumnya baik berupa ide maupun karya nyata.

Kreativitas sebuah hal yang sangat penting dimiliki oleh anak, melalui suasana yang menyenangkan anak akan mampu menciptakan dan menuangkan kreasi, ide-ide atau pemikiran yang dimiliki oleh anak. Kreativitas memberikan anak kesenangan dan kepuasan yang sangat besar dan penghargaan yang memiliki pengaruh nyata pada perkembangan anak. Anak yang kreatif memiliki pikiran berbeda selalu berinisiatif penuh daya cipta tidak bergantung pada orang lain sehingga anak mampu untuk berkreasi.

Kemampuan berkreasi pada anak juga dapat menghilangkan ketergantungan anak terhadap orang lain dan menyesuaikan diri dengan lingkungan serta mampu mencari solusi terhadap masalah yang biasanya dihadapi oleh anak. Kreativitas anak akan berkembang jika didukung dan diberikan kesempatan kepada anak dengan cara guru dan orangtua harus bekerja sama dalam hal menilai kreativitas anak. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Sartika

dan Erni (2019 : 35) terdapat 8 peran guru dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini yaitu, guru sebagai pendidik, motivator, penasehat, teladan, pengajar, pembimbing, pelatih dan pengevaluasi. Salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh guru untuk menilai kreativitas anak dengan menggunakan penilaian portofolio.

Penilaian dalam lembaga pendidikan sangat diperlukan untuk menjadi alat bantu bagi pendidik untuk meningkatkan mutu pendidikan dan memenuhi aturan administrasi lembaga atau memberikan informasi kepada orangtua akan perkembangan anaknya. Diterapkannya pembelajaran dengan menggunakan kurikulum 2013 maka anak diharapkan dapat belajar secara menyenangkan lebih bermakna secara alamiah. Karena setiap tahapan dalam proses pembelajaran diperhatikan dalam sistem penilaian yang mengarahkan penilaian berbasis kompetensi atau penilaian proses dan hasil.

Winda, dkk (2020:101) pada hasil penelitiannya pelaksanaan penilaian autentik pada pembelajaran kreativitas anak usia dini di TK Annur I adalah guru melakukan penilaian autentik melalui kegiatan unjuk kerja atau praktik. Penilaian unjuk kerja dilakukan oleh guru melalui beberapa langkah, yaitu guru menyampaikan rubrik penilaian, guru memberikan pemahaman tentang kriteria penilaian, guru menyampaikan tugas, guru memeriksa kesiapan alat dan bahan, guru melaksanakan penilaian, guru membandingkan kinerja anak dengan rubrik penilaian, guru mencatat hasil penilaian dan kemudian guru mendokumentasikan hasil penilaian.

Penilaian berfungsi untuk menilai sejauh mana anak dapat mencapai tujuan dari pembelajaran, untuk mengukur secara keseluruhan hasil dan proses

belajar dengan berbagai cara. Salah satu bentuk penilaian dalam pembelajaran yang mendukung hal tersebut adalah penilaian portofolio. Penilaian portofolio sering diibaratkan sebagai suatu album photo dari suatu kegiatan yang merekam aktivitas program dan para partisipannya.

Portofolio ini juga sering dianggap sebagai suatu *showcases* (pameran) bagi orang-orang yang tertarik atau memerlukan untuk mendapatkan gambaran mengenai program tersebut. Penilaian portofolio sebagai kegiatan penilaian dari proses dan hasil karya anak yang dilakukan secara terus menerus, menyeluruh dan berkesinambungan kemudian dikoleksi untuk melihat perkembangan anak dari waktu ke waktu selama satu semester atau suatu kumpulan hasil karya yang dinilai selama satu semester, dikoleksi kemudian ditata sehingga bermakna yang digunakan untuk mengetahui perkembangan anak.

Penilaian portofolio jika dilakukan secara benar dan sistematis dapat menjadi alat pengukur praktek, prosedur, dan keluaran yang lebih baik jika dibandingkan alat pengukuran tradisional. Selain itu dengan adanya penilaian portofolio guru dapat menilai kreativitas anak melalui pameran portofolio, anak dapat mengeksplor ide-ide yang ia miliki sehingga dapat menciptakan suatu karya yang indah. Kemudian guru dan orangtua dapat bekerja sama dalam menilai kreativitas anak.

Pada era teknologi dan informasi dibutuhkan penggunaan komputer dalam setiap proses pembelajaran termasuk penilaian, Bambang dan Dian (2018:105) menyatakan pada hasil penelitiannya dari hasil wawancara dan observasi ke beberapa sekolah TK di Ponorogo, penulis menemukan hampir semua jenis laporan penilaian perkembangan anak didik masih ditulis secara manual. Begitu

juga dengan hasil penelitian Setemen, dkk (2018:55) berdasarkan hasil survey tersebut, kiranya cukup beralasan untuk dikembangkan sebuah sistem penilaian berbasis komputer, dimana sistem yang dikembangkan dapat mengakomodasi kebutuhan-kebutuhan guru dalam proses penilaian khususnya terkait dengan keterlibatan peserta didik dalam penilaian.

Melalui teknologi komputer guru dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dengan memudahkan tugas guru dalam menilai yang akan diproses oleh program komputer kemudian memperoleh hasil berupa informasi perkembangan anak. Kemajuan teknologi komputer selalu berkembang sehingga penulis tertarik untuk mengembangkan instrumen penilaian portofolio kreativitas anak TK.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara peneliti dengan guru-guru di TK ABA 05 Medan tentang penilaian portofolio ditemukan beberapa permasalahan yakni, pada penilaian portofolio sebenarnya sudah mulai dilakukan saat Kurikulum Berbasis Kompetensi dengan mengeluarkan pedoman portofolio untuk melakukan penilaian oleh Depdiknas, menghimbau kepada guru-guru dan pengelola pendidikan untuk mengembangkan penilaian portofolio. Akan tetapi guru masih belum dapat mengembangkan penilaian portofolio, sehingga penilaian portofolio anak masih berupa hasil karya anak dikumpulkan dalam satu stofmap yang akan dibagi pada akhir semester.

Pada saat guru melakukan penilaian kreativitas anak masih mengalami kesulitan karena guru masih melakukan penilaian secara manual dengan bintang sehingga penilaian tersebut belum akurat. Selain itu permasalahan yang terjadi guru masih kurang dalam memberikan informasi kepada orangtua tentang

bagaimana kreativitas anak, sebab guru melakukan penilaian sedikit lambat dan melaporkan penilaian anak pada setiap akhir semester. Kemudian guru belum memiliki rubrik penilaian pada setiap aktivitas yang dilakukan oleh anak untuk dapat menilai bagaimana kreativitas anak tersebut.

Pengembangan penilaian portofolio yang dimaksud dalam penelitian ini dengan menggunakan software yang dapat diinstall oleh guru pada perangkat komputer, di dalam software tersebut terdapat beberapa karakteristik penilaian sebagai strategi pengembangan kreativitas anak usia 4-5 tahun. Kemudian guru mengisi dan menginput hasil karya anak dengan memilih nilai untuk anak dengan rubrik yang telah ditetapkan sesuai dengan pengembangan kreativitas anak dan menuliskan beberapa catatan guru tentang proses anak dalam melakukan pembelajaran. Software tersebut dapat digunakan untuk 30 anak dan dapat dicetak oleh guru kemudian diberikan kepada orangtua.

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik melakukan penelitian tentang “Pengembangan Instrumen Penilaian Portofolio Kreativitas Anak TK Berbasis Komputer”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi permasalahan yang timbul ialah :

1. Guru belum mengembangkan instrumen penilaian portofolio karena guru masih menggunakan stofmap.
2. Guru masih mengalami kesulitan dalam melakukan penilaian kreativitas anak.
3. Guru kurang memberikan informasi kepada orangtua dalam penilaian kreativitas anak.

4. Penilaian kreativitas anak sedikit lambat dan kurang akurat karena guru masih menilai kreativitas anak secara manual dengan menggunakan bintang.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, batasan masalah dalam penelitian ini adalah “ pengembangan instrumen penilaian portofolio kreativitas anak TK berbasis komputer dan lebih difokuskan pada anak TK usia 4-5 Tahun “.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan pembatasan masalah yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah :

1. Bagaimana kelayakan instrumen penilaian portofolio kreativitas anak TK berbasis komputer?
2. Bagaimana keefektifan instrumen penilaian portofolio kreativitas anak TK berbasis komputer?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui kelayakan instrumen penilaian portofolio kreativitas anak TK berbasis komputer.
2. Untuk mengetahui keefektifan instrumen penilaian portofolio kreativitas anak TK berbasis komputer.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah :

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi pendidikan anak usia dini untuk menambah khazanah pengembangan ilmu pada asesmen anak usia dini dalam menilai kreativitas anak.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru diharapkan dapat membantu guru dalam menilai kreativitas anak.
- b. Bagi sekolah diharapkan dapat bekerjasama dengan guru kelas untuk memperbaiki permasalahan dalam melakukan penilaian kreativitas dengan menggunakan instrumen penilaian portofolio kreativitas anak TK berbasis komputer.
- c. Bagi orangtua penelitian ini diharapkan sebagai bahan masukan untuk lebih memperhatikan bakat, potensi dan kreativitas yang dimiliki pada anak.
- d. Bagi organisasi profesi pendidik anak usia dini penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan profesionalitas dan kemajuan pendidik dan tenaga kependidikan untuk menciptakan mutu pendidikan anak usia dini yang berkualitas terutama dalam melakukan penelitian.
- e. Bagi peneliti dapat memberikan acuan sebagai bahan masukan dan sumber referensi bagi peneliti dalam mengembangkan pengetahuan dan wawasan serta bekal pengalaman sebagai calon guru yang melakukan penelitian yang berhubungan dengan penelitian ini.