

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini berada pada masa pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat atau masa ini disebut masa emas perkembangan (*golden age*). Pada usia ini, diperlukan upaya pendidikan untuk mengembangkan potensi dan aspek perkembangannya secara optimal. Salah satu program pendidikan di Indonesia untuk anak adalah penyelenggaraan pendidikan anak usia dini, dimana keberadaan program ini sangat penting karena melalui program inilah semua perencanaan, pelaksanaan, pengembangan dan evaluasi dapat dikendalikan. Pendidikan anak usia dini memegang peranan yang sangat penting dalam membantu anak beradaptasi dengan lingkungannya dan mempersiapkan mereka untuk menempuh pendidikan selanjutnya.

Pada anak usia dini, kreativitas akan terlihat jelas ketika anak bermain, dimana mereka menciptakan berbagai bentuk karya, lukisan atau imajinasi secara spontan dengan mainannya (Fakhriyani, 2016). Pengembangan kreativitas pada anak usia dini harus menggunakan metode yang mampu mendorong anak untuk bereksplorasi, berimajinasi, mencari dan menemukan jawaban sendiri, bertanya, membantu memecahkan masalah, memikirkan kembali, membangun kembali dan menemukan ide-ide baru. (Hidayat et al., 2021).

Kreativitas anak belum sepenuhnya berkembang. Hal ini terlihat selama proses kegiatan, banyak anak yang masih meniru dan tidak mau mencoba membuat bentuk lain dari contoh yang diberikan guru (Rahmi et al., 2020).

Menurut penelitian (Roostin, 2019) dalam kreativitas menciptakan bentuk-bentuk itu belum terlihat secara optimal. Hal ini dapat dilihat pada saat menyelesaikan tugas, anak tidak memiliki keberanian untuk bereksplorasi dan mengekspresikan diri, anak memiliki keraguan, rasa takut dan kurang percaya diri. Anak lebih sering meniru cara guru atau teman dan masih bergantung pada contoh yang diberikan guru atau anak masih meniru cara guru memecahkan masalahnya.

Di RA As-Sa'adah, terdapat beberapa anak yang belum berkembang kreativitasnya misalnya pada saat guru mengenalkan media atau permainan baru pada anak, masih ada anak yang belum berani mencobanya. Pada saat belajar menggunakan media plastisin, masih ada anak yang belum bisa berkreasi dalam membuat bentuk yang baru dan masih meniru cara guru dalam membentuk plastisin. Selain itu, saat kegiatan menggambar bebas anak-anak harus diberi contoh, bahkan dalam mewarnai gambar pun anak-anak selalu bertanya kepada guru warna apa yang harus mereka pakai.

Dengan bermain anak akan berimajinasi, semua anak merasa senang pada saat bermain. Karena saat bermain, anak dapat mengembangkan dan menuangkan ide dalam sebuah permainan. (Itawari et al., 2017). Media adalah perantara yang berupa manusia, materi atau peristiwa yang membantu menciptakan kondisi untuk dapat membantu peserta didik memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap (Maghfiroh & Suryana, 2021). Media dalam suatu kegiatan dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau isi pelajaran, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan keterampilan anak untuk membantu mereka mencapai proses kegiatan yang distimulasi guru.

Ada beberapa contoh media yang dapat mengembangkan kreativitas anak usia dini diantaranya yaitu media kolase, media loose part, media balok, media plastisin/playdough, media magic puffer ball dan media tangram. Tangram adalah permainan puzzle dua dimensi berwarna-warni yang berasal dari Cina, terdiri dari sebuah persegi dan kemudian dibagi menjadi tujuh bagian, termasuk dua segitiga ukuran besar, satu segitiga ukuran sedang, dua segitiga ukuran kecil, satu persegi ukuran kecil dan satu jajargenjang ukuran kecil yang dapat diatur untuk membentuk bentuk-bentuk tertentu (Withasari, 2018). Pitadjeng dalam (Rahmi et al., 2020) tangram adalah tujuh bagan kebijakan dan tujuh bagan kecerdasan yang artinya disini anak dapat membuat kreasi tujuh kepingan geometri tangram dan menyusunnya sesuai dengan kreativitas anak. Berdasarkan permasalahan diatas, maka peneliti ingin melihat bagaimana penggunaan media tangram untuk mengembangkan kreativitas anak usia 5-6 tahun di RA As-Sa'adah Medan.

1.2. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah diuraikan diatas, maka dapat dilihat masalah-masalah yang membuat peneliti tertarik untuk menganalisisnya, seperti anak yang tidak memiliki keberanian untuk bereksplorasi dan mengekspresikan diri, anak memiliki keraguan, rasa takut dan kurang percaya diri saat menyelesaikan tugasnya sehingga kreativitas anak belum sepenuhnya berkembang. Dari permasalahan yang terjadi, peneliti memfokuskan masalah agar memberikan ruang lingkup yang jelas dan terarah, maka fokus penelitian yang akan diteliti adalah untuk melihat karakteristik tangram yang digunakan, penataan

(*setting*) kelas dan aktivitas yang dilakukan guru dan anak dalam proses pembelajaran menggunakan media tangram di RA As-Sa'adah Medan.

1.3. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah dan fokus penelitian yang telah dijelaskan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah

1. Bagaimana karakteristik tangram yang digunakan di RA As-Sa'adah Medan?
2. Bagaimana penataan (*setting*) kelas yang dilakukan oleh guru untuk mengembangkan kreativitas anak melalui media tangram di RA As-Sa'adah Medan?
3. Bagaimana aktivitas guru dan anak dalam proses pembelajaran menggunakan media tangram di RA As-Sa'adah Medan?

1.4. Tujuan Penelitian

1.4.1. Tujuan Umum

Adapun tujuan umum dalam penelitian ini adalah mengetahui penggunaan media tangram untuk mengembangkan kreativitas anak usia 5-6 tahun di RA As-Sa'adah Medan.

1.4.2. Tujuan Khusus

Adapun tujuan khusus dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui karakteristik tangram yang digunakan di RA As-Sa'adah Medan.

2. Untuk mengetahui penataan (*setting*) kelas yang dilakukan oleh guru untuk mengembangkan kreativitas anak melalui media tangram di RA As-Sa'adah Medan.
3. Untuk mengetahui aktivitas guru dan anak dalam proses pembelajaran menggunakan media tangram di RA As-Sa'adah Medan.

1.5. Manfaat Penelitian

1.5.1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan pengetahuan di dunia pendidikan, khususnya untuk dunia Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang berkaitan dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini.

1.5.2. Manfaat Praktis

1. Bagi peserta didik, dapat mengembangkan kreativitas anak melalui media tangram.
2. Bagi guru, sebagai masukan mengenai pentingnya kreativitas anak melalui media tangram.
3. Bagi sekolah, sebagai informasi tentang media tangram dalam mengembangkan kreativitas anak ke arah yang lebih baik.
4. Bagi peneliti, untuk memperkaya ilmu pengetahuan tentang pentingnya kreativitas anak usia dini melalui media tangram, serta dapat menjadi bahan rujukan untuk penelitian selanjutnya.