BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan diartikan sebagai suatu upaya sadar yang dilakukan oleh elemen masyarakat serta pemerintah, pendidikan diimplementasikan melalui program bimbingan, pengajaran, serta pelatihan baik di lingkungan internal maupun eksternal. Proses ini terjadi sepanjang hayat dengan tujuan membekali peserta didik dengan kompetensi yang diperlukan, sehingga mereka mampu mengaktualisasikan peran strategisnya di berbagai ranah kehidupan di masa depan (Yusnadi & Simaremare, 2023). Selain itu, pendidikan memiliki peran strategis dalam mendukung perkembangan individu secara utuh, yang meliputi ranah pribadi maupun sosial (Amaliyah & Rahmat, 2021). Oleh sebab itu, pendidikan menjadi elemen penting yang harus untuk diperhatikan untuk melahirkan sumber daya manusia yang memiliki pengetahuan, kompetensi dan kualitas yang baik (Tanjung, 2023).

Pendidikan perlu diberikan sejak masa kanak-kanak awal dengan tujuan guna membekali anak dengan kesiapan untuk menghadapi perkembangan era globalisasi, sebagai upaya meningkatkan mutu generasi penerus pada periode perkembangan anak (Amal, 2024). Pendidikan anak usia dini diartikan sebagai suatu bidang pembelajaran yang memperoleh perhatian khusus dari pemerintah Indonesia memiliki peran dalam mengoptimalkan fase pertumbuhan serta perkembangan anak semenjak usia dini. (Sipahutar et al., 2023). Pendidikan anak usia dini didefinisikan sebagai format pendampingan sistematis bagi anak dari awal kelahiran hingga berumur enam tahun yang memanfaatkan beragam rangsangan edukatif. Upaya ini

diterapkan demi memastikan fase tumbuh kembang fisik dan mental anak berjalan secara maksimal. (Tanjung Salsabila et al., 2022). Tujuannya adalah untuk menunjang proses tumbuh kembang anak, sehingga mereka memiliki bekal yang memadai dalam melangkah jenjang pendidikan yang lebih lanjut.

Pada hakikatnya, PAUD merupakan jenjang pendidikan yang bertujuan untuk menstimulasi perkembangan seluruh potensi anak, yang meliputi ranah kognitif, afektif, maupun psikomotorik yang dikembangkan melalui metode pembelajaran yang relevan dengan fase tumbuh kembang anak, diantaranya dengan kegiatan belajar sambil bermain (Hidayati et al., 2025). PAUD diselenggarakan sebelum pendidikan dasar, pada tahapan ketika anak merasakan tahap perkembangan yang memegang peranan krusial dalam setiap fase kehidupan manusia yang disebut-sebut sebagai masa keemasan (*golden age*), oleh karena itu, fase ini menjadi periode yang memegang strategi dalam upaya mengembangkan sumber daya manusia (Anja Wulan, 2021). Pendidikan anak usia dini diartikan sebagai sebuah tahapan pembelajaran yang dirancang secara menyenangkan melalui penerapan prinsip edukasi berbasis permainan. Periode anak usia dini juga dikenal sebagai periode sensitive dalam perkembangan anak, mengingat pada fase perkembangan yang meliputi motorik, linguistik, sosial emosional, dan kognitif secara pesat (Virganta et al., 2021).

Sejalan dengan tujuan pendidikan anak usia dini, perkembangan kognitif menjadi salah satu dimensi yang wajib dimaksimalkan secara optimal pada anak usia 5-6 tahun. Perkembangan kognitif merujuk pada kemampuan anak dalam berpikir dan memahami lingkungan sekitar. Kemampuan ini, memungkinkan anak untuk mengeksplorasi dirinya, berinteraksi dengan orang lain, serta mengamati

berbagai objek di lingkungan sekitar, sehingga dapat memperluas pengetahuan dan pengalaman yang dimilikinya (Warmansyah et al., 2023). Dalam perkembangannya, kemampuan kognitif bukan sekedar pada proses berpikir dasar, melainkan turut melibatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi, termasuk kemampuan berpikir kreatif.

Peningkatan kemampuan berpikir kreatif perlu diterapkan sejak masa awal kanak-kanak karena berperan krusial dalam mendukung pertumbuhan kreativitas anak dengan ciri khas perkembangan anak kelompok usia 5-6 tahun dianggap sudah cukup siap untuk memperoleh berbagai stimulasi yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatifnya (Yesi Novitasari, 2018). Selain itu, pada masa awal kanak-kanak merupakan periode kritis dimana proses tumbuh kembang terjadi dengan akselerasi yang sangat tinggi. Kondisi ini menjadi kemampuan berpikir kreatif penting untuk dikembangkan sebagai bekal dasar bagi anak saat menjalani eksistensi pada periode mendatang. Guna memaksimalkan perkembangan kemampuan tersebut dibutuhkan pemberian rangsangan yang tepat serta selaras melalui tingkat pertumbuhan serta perkembangan anak.

Kegiatan kolase merupakan bagian dari bentuk aktivitas pembelajaran yang dapat mendukung pertumbuhan kemampuan berpikir kreatif anak. Kolase adalah kegiatan mengkombinasikan dan merekatkan berbagai bahan pada pola atau gambar tertentu dengan penggunaan media yang variatif, misalnya kain perca, lembaran kertas,besi atau logam, serta berbagai bahan bekas alternatif lainnya, sehingga terbentuk suatu produk baru yang memiliki nilai estetis (Junengsih, 2024). Dengan demikian, kegiatan kolase tidak hanya melatih anak menempel bahan, tetapi juga menstimulasi proses berpikir, imajinasi, dan eksplorasi ide secara bebas.

Jika dikemas melalui pendekatan edutainment yang menyenangkan dan menarik, kegiatan kolase tidak hanya bermanfaat bagi keterampilan motorik halus, melainkan juga menstimulasi imajinasi, eksplorasi ide, dan kemampuan berpikir kreatif anak usia 5–6 tahun secara lebih optimal, sesuai prinsip pembelajaran aktif pada tahap praoperasional menurut Piaget.

Edutainment merupakan pendekatan pembelajaran yang memadukan aspek pendidikan (*education*) serta hiburan (*entertainment*) dalam aktivitas pembelajaran yang bertujuan mewujudkan iklim belajar yang benar, menyenangkan, menarik, dan bermakna bagi anak (Anggraini et al., 2024). Pendekatan ini bertujuan menghadirkan aktivitas pembelajaran yang membangun kondisi peserta didik merasa nyaman, aman, dan rileks, sehingga terhindar dari perasaan tegang, takut, tidak nyaman, maupun tertekan di dalam kelas (Piraini & Mutia, 2022). Melalui pendekatan edutainment, proses belajar anak dapat diintegrasikan secara alami dengan tidak merasakan tekanan, sehingga kegiatan belajar-mengajar berlangsung secara lebih efektif dan selaras dengan kekhasan perkembangan anak.

Atas dasar tersebut, guru dituntut mempunyai wawasan yang mendalam terkait konsep dan penerapan pendekatan edutainment dalam pembelajaran PAUD, khususnya dalam kegiatan berkarya yang memberi ruang eksplorasi dan kebebasan berimajinasi. Pada kenyataannya, masih ditemukan sejumlah satuan pendidikan anak usia dini yang belum secara utuh mengintegrasikan sistem pembelajaran yang rekreaktif dan berorientasi pada pengembangan kemampuan berpikir anak. Pembelajaran masih didominasi oleh aktivitas rutin dan kurang variatif, seperti penggunaan lembar kerja secara berulang, kegiatan meniru contoh guru, serta kegiatan yang hasilnya harus sama antar anak. Situasi tersebut berdampak pada

rendahnya kemampuan berpikir kreatif anak, yang terindikasi dari kurangnya keberanian dalam hal mengemukakan ide, terbatasnya variasi jawaban, serta kecenderungan anak untuk mengikuti atau meniru contoh yang diberikan guru.

Berdasarkan hasil pengamatan awal di TK Cahaya Kemuliaan Kecamatan Sitiotio, diperoleh fakta bahwa kemampuan berpikir kreatif anak usia 5–6 tahun ditemukan belum berjalan dengan menyeluruh. Kondisi tersebut terindikasi dari sebagian besar anak yang didapati masih menghasilkan jawaban yang sama, kurang mencoba berbagai cara dalam menyelesaikan tugas, serta belum menunjukkan keunikan dalam hasil karyanya. Dari hasil observasi awal terhadap 15 anak dari total 23 anak, mayoritas anak masih memerlukan bimbingan dalam mengemukakan ide dan mengembangkan gagasan secara mandiri.

Fenomena tersebut terlihat secara langsung melalui aktivitas pembelajaran keseharian di ruang kelas. Sebagian besar anak masih menunggu instruksi dari pengajar serta belum memperlihatkan kemandirian dalam mengembangkan ide secara mandiri. Ketika diminta menjawab pertanyaan terbuka atau membuat karya, jawaban dan hasil karya anak cenderung seragam karena mengikuti contoh yang diberikan. Anak juga jarang mengajukan pertanyaan dan kurang percaya diri dalam menyampaikan pendapat. Disamping itu, kegiatan pembelajaran menjadi lebih banyak menggunakan lembar kerja dibandingkan kegiatan bermain serta berkarya yang bersifat eksploratif. Kondisi ini membatasi kesempatan anak untuk berimajinasi dan bereksplorasi, sehingga kemampuan berpikir kreatif belum berkembang secara optimal.

Temuan tersebut mengindikasikan perlu perbaikan dalam pelaksanaan pembelajaran guna mengoptimalkan perkembangan kemampuan berpikir kreatif

anak. Suatu strategi yang dapat diimplementasikan untuk mewujudkan sasaran tersebut ialah melalui kegiatan kolase berbasis edutainment. Aktivitas ini dirancang dalam kondisi belajar yang kondusif, kondisi ketika anak diberi kesempatan memilih bahan, menyusun, dan mengembangkan karya kolase sesuai imajinasi masing-masing. Melalui aktivitas tersebut, anak mampu mengaktualisasikan ide secara secara leluasa, menempuh berbagai cara, serta melahirkan karya yang unik.

Kegiatan kolase dapat dikembangkan menggunakan bahan yang bersifat terbuka dan f*leksibel*, sehingga membuka kesempatan bagi anak dalam memilih, menyusun, dan mengkombinasikan berbagai bahan sesuai dengan imajinasi dan imajinasinya. Penggunaan bahan alam dalam kegiatan kolase memungkinkan anak berpartisipasi secara aktif dalam proses eksplorasi, bereksperimen, dan menciptakan karya yang beragam. Kondisi ini menyediakan wadah yang lebih besar bagi anak dalam mengekspresikan gagasan secara leluasa, sehingga dapat menstimulasi kelancaran ide, keluwesan berpikir, serta keaslian karya sebagai bagian dari kemampuan berpikir kreatif. Penerapan edutainment dalam kegiatan kolase menjadikan aktivitas tersebut tidak sekadar sebagai kegiatan kolase, namun juga sebagai pengalaman belajar yang esensial, menarik, serta sejalan dengan karakteristik anak usia 5-6 tahun. Kegiatan ini membuka peluang terhadap anak untuk menyampaikan konsep pemikiran secara bebas menguji berbagai kemungkinan, serta menciptakan karya yang beragam sesuai dengan kreativitas masing-masing.

Dari perspektif teoritis, penerapan kegiatan kolase berbasis edutainment hal ini jika ditinjau dari sudut pandang perkembangan kognitif Jean Piaget fenomena ini menegaskan bahwa pengetahuan dibentuk oleh anak lewat pengalaman langsung

dan partisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Pada jenjang usia 5–6 tahun, anak berada pada tahap praoperasional sehingga pembelajaran yang konkret, menyenangkan, dan berbasis eksplorasi sangat efektif dalam menstimulasi perkembangan kognitif, termasuk kemampuan berpikir kreatif. Melalui kegiatan kolase yang dikemas dalam suasana edutainment, anak tidak hanya meniru contoh, tetapi diberi kesempatan untuk mengkonstruksi ide dan makna secara mandiri.

Selain itu, kemampuan berpikir kreatif berkaitan dengan kemampuan berpikir divergen yang ditandai oleh kelancaran menghasilkan ide (f*luency*), keluwesan berpikir (*flexibility*), keaslian gagasan (*originality*), dan kemampuan mengembangkan ide (*elaboration*). Lingkungan belajar yang menyenangkan, tidak menekan, serta memberi ruang kebebasan berekspresi diyakini dapat menstimulasi keempat aspek tersebut. Oleh karena itu, kegiatan berkarya kolase berbasis edutainment dipandang relevan sebagai alternatif strategi pembelajaran guna memaksimalkan kemampuan berpikir kreatif anak usia dini.

Meskipun para pakar penelitian sebelumnya telah membahas penerapan kegiatan kolase maupun pendekatan edutainment pada aktivitas edukasi anak usia dini, penelitian yang secara khusus mengkaji pengaruh kegiatan kolase berbasis edutainment terhadap kemampuan berpikir kreatif anak usia 5–6 tahun masih terbatas. Lebih lanjut, penelitian dengan fokus tersebut belum dieksplorasi secara mendalam dalam ranah konteks pendidikan anak usia dini di TK Cahaya Kemuliaan Kecamatan Sitiotio. Dengan demikian, penelitian ini menjadi penting untuk dilaksanakan karena berpotensi mampu dalam memformulasikan teknik pembelajaran yang tepat guna mengoptimalkan kemampuan berpikir kreatif pada anak usia.

Berdasar pada penjelasan di atas, sebuah penelitian yang mengeksplorasi pengaruh kegiatan kolase dengan pendekatan pendidikan dan hiburan terhadap kemampuan berpikir kreatif anak-anak berusia 5-6 tahun di TK "Cahaya Kemuliaan" di Kabupaten Sitiotio sangatlah diperlukan. Hasil temuan penelitian ini diharapkan mampu menghadirkan sumbangan teoritis dan praktis untuk kemajuan pendidikan anak usia dini, serta kontribusi praktis bagi pendidik dalam meningkatkan mutu kegiatan belajar di pendidikan anak usia dini, sehingga semakin kreatif dan menarik.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Pendidikan anak usia dini sejauh ini banyak berorientasi pada pembelajaran konvensional yang menekankan pada calistung, sehingga anak belum mendapatkan kesempatan yang memadai untuk mengeksplorasi lingkungan dan ide-idenya.
2. Proses pembelajaran yang berlangsung secara kaku dan monoton dapat menyebabkan anak cepat bosan serta menurunkan mereka dalam mengikuti kegiatan belajar.
3. Kemampuan berpikir kreatif peserta didik sejauh ini masih berada pada kategori rendah, terlihat dari sedikitnya ide yang muncul, karya yang cenderung seragam dan meniru contoh, serta kurangnya kemampuan anak mengembangkan ide menjadi lebih detail.
4. Guru belum secara optimal dan konsisten menerapkan pendekatan pembelajaran yang menyenangkan, aktif, serta berpusat pada pada kebutuhan karakteristik anak.

1.3 Batasan Masalah Penelitian

Penelitian ini dibatasi pada pengaruh kegiatan berkarya kolase berbasis edutainment terhadap kemampuan berpikir kreatif anak usia 5–6 tahun di TK Cahaya Kemuliaan Kecamatan Sitiotio, dengan fokus pada indikator fluency, flexibility, originality, dan elaboration.

1.4 Rumusan Masalah

Apakah terdapat pengaruh kegiatan kolase berbasis edutainment terhadap kemampuan berpikir kreatif anak usia 5-6 tahun di TK Cahaya Kemuliaan Kecamatan Sitiotio.

1.5 Tujuan Penelitian

Untuk mengkaji pengaruh kegiatan kolase berbasis edutainment terhadap kemampuan berpikir kreatif anak usia 5-6 tahun di TK Cahaya Kemuliaan.

1.6 Manfaat Penelitian

1. **Manfaat Teoritis**

   Penelitian ini diharapkan agar dapat berkontribusi dalam kemajuan dan perkembangan ilmu pendidikan anak usia dini, khususnya mengenai penerapan pendekatan edutainment dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif anak.

2. **Manfaat Praktis**

   a. **Bagi Anak**: Mendorong belajar dengan cara yang menyenangkan sekaligus mengembangkan kemampuan berpikir kreatif. Pembelajaran yang dirancang melalui permainan, cerita, drama, seni, dan aktivitas eksploratif dapat membantu anak mengekspresikan gagasan secara lebih bebas.

b. **Bagi Guru**: Memberikan referensi dan inspirasi dalam menerapkan metode edutainment yang variatif dan efektif di kelas. Guru dapat memperoleh contoh strategi pembelajaran yang dapat diterapkan dalam kegiatan sehari-hari, seperti permainan edukatif, media kreatif, aktivitas seni, dan pembelajaran berbasis pengalaman.
c. **Bagi Sekolah**: Menjadi bahan dalam mengembangkan pembelajaran yang lebih efektif yang berorientasi pada kebutuhan anak. Hasil penelitian dapat digunakan sebagai dasar dasar untuk pengembangan program pembelajaran yang lebih menarik, penyediaan media yang mendukung kreativitas, serta peningkatan kompetensi guru melalui pelatihan atau workshop terkait pendekatan edutainment.
d. **Bagi Peneliti Lain**: Berfungsi sebagai acuan dan dasar bagi para penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan edutainment dan pengembangan berpikir kreatif anak usia dini. Temuan ini diharapkan dapat memberikan gambaran awal mengenai efektivitas edutainment, sehingga dapat dikembangkan lebih lanjut dengan variabel berbeda, metode lain atau pada konteks sekolah yang berbeda.

THE Character Building UNIVERSITY