BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Masa anak usia dini dikenal sebagai masa keemasan (*golden age*), yaitu periode yang memiliki arti penting dalam proses kehidupan anak. Pada tahap ini, pertumbuhan dan perkembangan berlangsung sangat cepat sehingga anak memiliki peluang yang besar untuk menyerap berbagai pengalaman belajar. Tingginya rasa ingin tahu serta ketertarikan anak untuk mencoba berbagai aktivitas dan mengenali lingkungan sekitar menunjukkan bahwa fase ini merupakan waktu yang tepat untuk memberikan berbagai rangsangan perkembangan. Oleh karena itu, stimulasi yang diberikan perlu disesuaikan dengan kebutuhan perkembangan anak agar seluruh potensinya dapat berkembang secara optimal (Handayani & Srinahyanti, 2018).

Dalam mendukung proses perkembangan tersebut, Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) memiliki fungsi yang sangat penting. Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 5 Tahun 2022 tentang Standar Kompetensi Lulusan PAUD, layanan pendidikan pada jenjang ini tidak hanya diarahkan pada pengenalan kemampuan akademik dasar. PAUD juga bertujuan memberikan pengalaman belajar yang mampu mengembangkan kemampuan berpikir, keterampilan sosial emosional, serta kemandirian anak melalui stimulasi yang menyeluruh dan bermakna. Dengan demikian, kegiatan pembelajaran perlu dikemas dalam suasana yang menyenangkan, melibatkan keaktifan anak, dan memberikan pengalaman langsung sehingga proses pembentukan pengetahuan dapat berlangsung secara lebih efektif.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) tidak hanya berfungsi sebagai lembaga yang memberikan layanan pendidikan bagi anak, tetapi juga berperan dalam mengoptimalkan berbagai potensi perkembangan yang dimiliki setiap anak. Pengembangan tersebut dilakukan melalui kegiatan pembelajaran yang dirancang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik perkembangan anak usia dini. Dalam pelaksanaannya, bermain menjadi pendekatan yang dominan karena dianggap selaras dengan dunia anak dan efektif dalam memberikan stimulasi terhadap berbagai aspek perkembangan. Melalui aktivitas bermain, anak memperoleh kesempatan untuk mencapai capaian perkembangan yang telah ditetapkan dalam Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA). Oleh karena itu, pendidik dituntut untuk memahami karakteristik perkembangan anak serta mampu merancang pengalaman belajar yang dapat mendukung perkembangan anak secara menyeluruh dan seimbang (Yus et al., 2023).

Di antara berbagai aspek perkembangan yang perlu dikembangkan sejak dini, kemampuan berpikir kreatif menjadi salah satu kemampuan yang penting untuk mendapatkan perhatian. Kemampuan ini tercermin dari kecakapan anak dalam mengemukakan ide-ide yang beragam, menemukan alternatif penyelesaian terhadap suatu permasalahan, serta memandang suatu situasi dari berbagai sudut pandang. Selain itu, berpikir kreatif juga terlihat dari kemampuan anak dalam menghasilkan gagasan yang unik, mengembangkan ide secara lebih luas, dan menyesuaikannya dengan tingkat perkembangan yang dimiliki. Pada usia 5–6 tahun, kemampuan tersebut dapat diamati melalui kebiasaan anak yang aktif bertanya, mengungkapkan gagasan sederhana, mencoba berbagai cara dalam menyelesaikan suatu kegiatan, serta mengubah hasil pengamatannya menjadi bentuk ekspresi atau karya yang memiliki ciri khas tertentu.

Salah satu kemampuan yang penting untuk dikembangkan sejak usia dini adalah kemampuan berpikir kreatif. Kemampuan berpikir kreatif merupakan kemampuan anak dalam menghasilkan berbagai gagasan, memandang suatu permasalahan dari sudut pandang yang berbeda, serta mengembangkan ide secara fleksibel dan orisinal sesuai dengan tahap perkembangannya. Pada anak usia 5–6 tahun, kemampuan ini dapat terlihat melalui perilaku seperti mengajukan pertanyaan, menyampaikan ide sederhana, mencoba berbagai alternatif tindakan, serta mengembangkan hasil pengamatan menjadi bentuk ungkapan maupun karya tertentu.

Hasil penelitian mengindikasikan bahwa kemampuan berpikir kreatif pada anak usia dini dipengaruhi oleh kondisi lingkungan belajar serta pengalaman langsung yang mereka peroleh. Lingkungan pembelajaran yang menyediakan ruang bagi anak untuk berinteraksi, melakukan eksplorasi, dan terlibat secara aktif dalam berbagai kegiatan percobaan mampu memberikan stimulasi terhadap kelancaran maupun keluwesan berpikir anak (Mayar et al., 2022). Di samping itu, pengalaman konkret yang dialami secara langsung oleh anak turut berperan dalam mendorong kemampuan mereka untuk melakukan pengamatan, menginterpretasikan informasi yang diterima, serta mengembangkan cara berpikir yang lebih luwes, kreatif, dan imajinatif (Suryadi, 2022).

Kemampuan berpikir kreatif juga berkembang melalui pembelajaran yang berbasis pengalaman langsung (*experiential learning*). Kegiatan pembelajaran yang melibatkan anak secara aktif dalam mengamati lingkungan, berdiskusi, serta menghubungkan pengalaman dengan pengetahuan yang dimiliki akan membantu anak membangun proses berpikir yang lebih bermakna. Pembelajaran semacam ini memungkinkan berkembangnya berbagai aspek berpikir kreatif, seperti

kelancaran ide (*fluency*), keluwesan berpikir (*flexibility*), keaslian gagasan (*originality*), serta kemampuan mengembangkan ide secara rinci (*elaboration*) (Agustinus & Sirjon, 2023).

Namun, berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di PAUD Bersinar Batumanumpak, kegiatan pembelajaran sehari-hari masih cenderung berfokus pada aktivitas akademik awal yang bersifat konvensional, seperti membaca, menulis, dan berhitung melalui penggunaan lembar kerja anak. Pola pembelajaran tersebut masih didominasi oleh guru sebagai pusat pembelajaran (*teacher centered*), sehingga keterlibatan aktif anak dalam proses belajar masih relatif terbatas. Anak lebih banyak mengikuti instruksi yang diberikan guru secara satu arah, sementara kesempatan untuk menyampaikan ide, mengajukan pertanyaan, maupun mencoba berbagai alternatif pemecahan masalah belum diberikan secara optimal. Selain itu, kegiatan pembelajaran masih lebih sering dilaksanakan di dalam kelas dan belum banyak melibatkan pengalaman belajar yang bersifat konkret melalui interaksi langsung dengan lingkungan sekitar.

Kondisi tersebut terlihat pada pelaksanaan pembelajaran dengan tema tertentu. Sebagai contoh, ketika pembelajaran berlangsung dengan tema buah-buahan, anak hanya diperkenalkan pada gambar buah yang terdapat dalam buku maupun lembar kerja. Anak belum memperoleh kesempatan untuk mengamati, memegang, atau mengeksplorasi objek nyata secara langsung. Aktivitas yang dilakukan umumnya terbatas pada menyebutkan nama buah atau mewarnai gambar sesuai contoh yang diberikan guru. Situasi tersebut menunjukkan bahwa pengalaman belajar yang diperoleh anak belum sepenuhnya bersifat bermakna dan kontekstual. Kurangnya keterlibatan anak dalam kegiatan pembelajaran berbasis pengalaman langsung dapat berdampak pada terhambatnya perkembangan

kemampuan berpikir kreatif, karena anak memiliki ruang yang terbatas untuk bereksplorasi, berimajinasi, dan mengembangkan gagasan secara mandiri.

Kondisi tersebut menyebabkan kemampuan berpikir kreatif anak usia 5–6 tahun belum menunjukkan perkembangan yang optimal. Hal ini tampak dari rendahnya kemampuan anak dalam mengemukakan ide secara lancar, baik dalam bentuk pendapat maupun tanggapan spontan terhadap pertanyaan yang bersifat terbuka. Pada saat proses pembelajaran berlangsung, misalnya ketika guru meminta anak menyebutkan berbagai kegunaan suatu alat atau bahan, sebagian besar anak masih kesulitan memberikan jawaban secara mandiri. Anak cenderung menunggu petunjuk dari guru atau mengikuti jawaban yang telah disampaikan oleh teman-temannya. Selain itu, aspek orisinalitas dalam berpikir juga belum berkembang dengan baik. Fenomena tersebut terlihat dari jawaban yang diberikan anak yang umumnya seragam dan lebih banyak mencontoh gagasan yang dicontohkan guru daripada menciptakan ide baru berdasarkan pemikirannya sendiri. Keadaan serupa juga tampak pada kegiatan menggambar dan menempel, di mana hasil karya yang dibuat anak masih didominasi oleh bentuk yang sama dengan contoh yang diberikan tanpa adanya pengembangan, variasi, maupun modifikasi yang menunjukkan kreativitas mereka.

Dari aspek keluwesan berpikir, anak masih mengalami kesulitan dalam mengeksplorasi berbagai media maupun menghasilkan jawaban yang bervariasi. Hal ini terlihat ketika anak hanya menggunakan satu cara atau satu jenis bahan yang telah dicontohkan sebelumnya serta kurang menunjukkan inisiatif untuk mencoba alternatif lain. Sementara itu, pada aspek kemampuan merinci (*elaboration*), anak juga belum mampu mengembangkan ide secara lebih mendalam maupun menambahkan detail pada hasil karya yang dibuat, misalnya

gambar yang masih sederhana tanpa tambahan unsur pendukung atau penjelasan lebih lanjut. Berdasarkan hasil observasi awal, sebagian besar anak masih berada pada kategori mulai berkembang dan belum berkembang. Temuan tersebut menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif anak perlu diberikan stimulasi melalui metode pembelajaran yang memberikan kesempatan untuk bereksplorasi, memperoleh pengalaman langsung, serta mengembangkan gagasan secara bebas, salah satunya melalui penerapan metode karya wisata yang melibatkan anak secara aktif di lingkungan nyata.

Kondisi tersebut menunjukkan pentingnya penerapan metode pembelajaran yang mampu memberikan pengalaman belajar yang bersifat langsung, kontekstual, dan bermakna bagi anak. Salah satu metode yang dinilai relevan untuk menstimulasi kemampuan berpikir kreatif anak usia dini adalah metode karya wisata. Metode ini memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar melalui pengamatan langsung terhadap lingkungan nyata sehingga anak dapat menghubungkan pengalaman yang diperoleh dengan pengetahuan yang telah dimilikinya.

Melalui kegiatan karya wisata, anak terlibat secara aktif dalam proses mengamati, bertanya, berdiskusi, serta mengemukakan gagasan berdasarkan pengalaman nyata yang diperoleh dari lingkungan sekitar. Pengalaman belajar secara langsung memungkinkan anak menggunakan berbagai indera untuk memahami objek yang diamati sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Kegiatan karya wisata juga memberikan kesempatan kepada anak untuk melihat objek secara konkret, mengamati berbagai fenomena di lingkungan sekitar, serta menafsirkan pengalaman tersebut melalui gagasan dan pemikiran yang dimiliki.

Secara teoritis, pembelajaran melalui metode karya wisata mampu menstimulasi kemampuan berpikir anak karena anak tidak hanya menerima informasi secara verbal dari guru, tetapi juga terlibat langsung dalam kegiatan eksplorasi lingkungan. Pengalaman belajar secara langsung tersebut dapat mendorong anak untuk menghasilkan berbagai ide, mengajukan pertanyaan, serta memberikan tanggapan yang beragam berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan. Hal ini sejalan dengan pendapat Souisa yang menyatakan bahwa kegiatan karya wisata memberikan pengalaman belajar melalui pengamatan langsung terhadap lingkungan yang dapat memperluas wawasan serta membantu mengembangkan kemampuan berpikir anak (Souisa, 2018).

Pembelajaran melalui metode karya wisata memberikan kesempatan kepada anak untuk memperoleh pengalaman secara langsung dalam situasi yang nyata serta mendorong keterlibatan aktif mereka dalam kegiatan eksplorasi. Kondisi tersebut dapat menjadi sarana yang efektif dalam menumbuhkan kemampuan berpikir kreatif. Melalui pengalaman yang diperoleh selama kegiatan berlangsung, anak berpeluang mengembangkan kemampuan menghasilkan beragam ide (*fluency*), menemukan berbagai alternatif sudut pandang dalam memahami suatu permasalahan (*flexibility*), menciptakan gagasan yang bersifat khas dan berbeda dari umumnya (*originality*), serta memperluas dan memperinci ide yang dimiliki secara lebih mendalam (*elaboration*) (Gencer & Gonen, 2015). Karakteristik tersebut menunjukkan bahwa metode karya wisata tidak hanya berfungsi sebagai media pengenalan lingkungan, tetapi juga berpotensi mendukung optimalisasi kemampuan berpikir kreatif pada anak usia 5–6 tahun. Berdasarkan berbagai pertimbangan tersebut, peneliti memandang penting untuk mengkaji lebih lanjut pengaruh penerapan metode karya wisata terhadap

kemampuan berpikir kreatif anak usia 5–6 tahun melalui penelitian yang berjudul "Pengaruh Metode Karya Wisata terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Anak Usia 5–6 Tahun di PAUD Bersinar Batumanumpak."

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasikan beberapa permasalahan dalam pelaksanaan pembelajaran di PAUD Bersinar Batumanumpak sebagai berikut:

1. Pembelajaran di PAUD Bersinar Batumanumpak masih didominasi oleh kegiatan akademik awal yang bersifat konvensional.
2. Anak kurang memperoleh kesempatan untuk terlibat dalam pembelajaran berbasis pengalaman langsung.
3. Kemampuan berpikir kreatif anak usia 5–6 tahun belum berkembang secara optimal.
4. Anak masih menunjukkan keterbatasan dalam mengemukakan ide, berpikir fleksibel, dan mengembangkan gagasan secara mandiri.

1.3 Batasan Masalah

Untuk menjaga fokus penelitian, ruang lingkup penelitian ini dibatasi pada beberapa aspek. Pertama, penelitian hanya mengkaji penerapan metode karya wisata berbasis lingkungan yang dilaksanakan dengan memanfaatkan lingkungan sekitar sekolah, seperti kebun sayur, sungai, kebun jeruk, dan kebun jahe sebagai sumber belajar anak. Kedua, kemampuan yang diteliti dibatasi pada kemampuan berpikir kreatif anak usia 5–6 tahun yang meliputi aspek *fluency* (kelancaran berpikir), *flexibility* (keluwesan berpikir), *originality* (keaslian gagasan), dan *elaboration* (kemampuan merinci gagasan) berdasarkan teori Torrance. Dengan

demikian, penelitian ini difokuskan pada pengaruh metode karya wisata berbasis lingkungan terhadap kemampuan berpikir kreatif anak usia 5–6 tahun di PAUD Bersinar Batumanumpak.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah "Apakah terdapat pengaruh metode karya wisata terhadap kemampuan berpikir kreatif anak usia 5–6 tahun di PAUD Bersinar Batumanumpak?.

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh metode karya wisata terhadap kemampuan berpikir kreatif anak usia 5–6 tahun di PAUD Bersinar Batumanumpak**.**

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian dalam bidang Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), khususnya terkait penerapan metode karya wisata dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif anak usia dini. Selain itu, hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi pengembangan teori dan penelitian selanjutnya.

1.6.2 Manfaat Praktis

1. **Bagi Guru**

   Penelitian ini diharapkan dapat menjadi alternatif bagi guru dalam memilih metode pembelajaran yang menarik, bermakna, dan mampu menstimulasi kemampuan berpikir kreatif anak.

2. **Bagi Lembaga PAUD**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan dalam mengembangkan program pembelajaran yang mendukung perkembangan kreativitas anak usia dini.

3. **Bagi Peneliti Selanjutnya**

   Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan metode pembelajaran berbasis pengalaman langsung dan pengembangan kemampuan berpikir kreatif anak usia dini.

UNIVERSITAS NEGERI MEDAN
UNIMED
THE Character Building UNIVERSITY