

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan sangat penting untuk keberlangsungan hidup manusia. Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu upaya terkait pendidikan yang diakui pemerintah Indonesia sebagai upaya dalam mewujudkan potensi negara.

Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 14 mengatakan bahwa pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan 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. Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah jenjang pendidikan dasar yang meliputi taman kanak-kanak (TK), tempat penitipan anak (TPA) dan kelompok bermain (KB).

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang paling mendasar. Pendidikan anak usia dini ini adalah salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik, kecerdasan, sosial emosional, bahasa dan komunikasi sesuai dengan tahap-tahap perkembangan anak usia dini. Keberhasilan perkembangan kemampuan anak tersebut dapat dioptimalkan melalui stimulasi yang diberikan sejak dini (Maghfiroh & Suryana, 2021).

Salah satu jalur formal dalam pendidikan anak usia dini adalah raudhatul athfal (RA). Raudhatul Athfal (RA) adalah lembaga pendidikan anak usia dini berbasis Islam. Lembaga ini berfokus pada memberikan pendidikan dasar kepada anak-anak usia empat hingga enam tahun, menggabungkan pembelajaran umum

dengan ajaran agama Islam. Tujuannya adalah untuk membentuk karakter dan fondasi pengetahuan anak-anak sejak dini, sesuai dengan nilai-nilai Islam (Mesiono, 2017).

Anak usia dini bukanlah manusia dewasa kecil, anak memiliki karakteristik unik yang khas. Anak usia dini memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, selalu aktif, dinamis, dan memiliki daya perhatian yang pendek. Meski anak usia dini memiliki sifat egosentris, namun anak kaya dengan fantasi, tidak pernah lelah mengeksplorasi lingkungan sekitarnya, dan pada masa *golden age* merupakan masa yang paling potensial untuk belajar. Oleh karena itu, guru perlu mewadahi dan melayani tumbuh kembang anak sesuai dengan karakteristik anak usia dini (Anjarwati, 2023).

Anak usia dini merupakan aset penting bagi sebuah negara. Tidak hanya orang dewasa, anak usia dini juga penting untuk memiliki keterampilan-keterampilan di abad 21. Bishop & Ph, The Partnership for 21st century mengidentifikasi empat “Learning and innovation skills”, yang merupakan 4 hal paling pokok harus dimiliki, yaitu: creativity, critical thinking, communication, collaboration. Salah satu keterampilan abad 21 yaitu kreativitas (Nurul Fitri, 2022).

Kreativitas merupakan keterampilan yang penting dan dapat mulai diasah ketika anak berusia dini. Hal ini selaras dengan yang diungkapkan oleh Hasanah (2021) dalam Nurul Fitri (2022) bahwa kreativitas merupakan hal yang penting dalam kehidupan tidak terkecuali pada anak usia dini, karena melalui kreativitas anak dapat menuangkan berbagai hal yang anak pikirkan melalui cara mengamati, bertanya, mengkomunikasikan, menalar dan menuangkan semuanya dalam bentuk suatu karya. Kreativitas memungkinkan anak untuk menciptakan sesuatu yang baru dan mengkombinasikan ide yang sudah ada dengan ide yang baru.

Menurut Halpern (1996) dalam Aisyah (2017) kreativitas (*creativity*) adalah salah satu kemampuan intelektual manusia yang sangat penting dan oleh kebanyakan ahli psikologi kognitif dimasukkan ke dalam kemampuan memecahkan masalah. Kreativitas juga sering disebut berpikir kreatif (*creative thinking*). Di

bidang lain misalnya manajemen dan teknologi, kreativitas sering disebut berpikir inovatif (*innovative thinking*). Semua istilah ini berkaitan dengan usaha menemukan, menghasilkan atau menciptakan hal-hal baru. Kreativitas dapat didefinisikan sebagai aktivitas kognitif atau proses berpikir untuk menghasilkan gagasan-gagasan yang baru dan berguna atau *new ideas and useful*.

Menurut Carl Rogers (1902-1987), kreativitas muncul dari interaksi pribadi dengan lingkungannya. Ada tiga kondisi dari pribadi yang kreatif, yaitu keterbukaan terhadap pengalaman, kemampuan untuk memahami situasi seseorang (*internal locus of evaluation*), serta kemampuan untuk bereksperimen (bermain dengan konsep-konsep).

Kreativitas berpengaruh terhadap aspek perkembangan yang lainnya, sehingga apabila tidak dikembangkan sejak dini maka kecerdasan anak tidak berkembang secara optimal. Dengan demikian kreativitas sangat penting untuk distimulasi sejak dini agar anak dapat memiliki daya pikir yang kritis untuk mengatasi berbagai masalah, hal tersebut berdampak pada kehidupan anak di masa mendatang, sehingga anak yang memiliki kreativitas dapat menanggulangi berbagai permasalahan yang dihadapinya. Pada era saat ini tidak dapat dipungkiri bahwa kesejahteraan dan kejayaan masyarakat tergantung pada sumbangan kreatif, berupa ide-ide baru, penemuan baru, teknologi baru. Untuk mencapai hal tersebut, kreativitas harus dipupuk sejak usia dini (Nurul Fitri, 2022).

Mengingat akan pentingnya kreativitas bagi seorang individu termasuk anak usia dini, maka dibutuhkan suatu pendekatan yang dapat menstimulasi kreativitas ini. Pembelajaran pada anak usia dini untuk menstimulasi kreativitas dilakukan melalui berbagai program yang bervariasi. Pembelajaran yang dipersiapkan untuk menyongsong anak-anak untuk menghadapi abad 21 salah satunya adalah menggunakan metode pembelajaran *experiential learning* (belajar dari pengalaman).

Pengalaman nyata dianggap sebagai partisipasi langsung dalam aktivitas yang dapat membangkitkan reaksi awal, kesan intuitif, dan reaksi emosional. Pemilihan metode pembelajaran yang tepat harus dilakukan dengan cara mencapai tujuan pembelajaran yang berdampak pada hasil belajar anak. Mengingat

pentingnya apa yang diperoleh anak dalam pembelajaran, metode *experiential learning* merupakan suatu metode pembelajaran yang mengaktifkan anak dalam proses belajar mengajar untuk membangun pengetahuan dan keterampilan melalui pengalamannya secara langsung (Maemunah & Wahidin, 2022).

Empat tahap metode *experiential learning* yaitu *concrete experience*, *reflective observation*, *abstract conceptualization*, dan *active experimentation*. Metode tersebut memberikan anak berbagai situasi belajar dalam bentuk keterlibatan pengalaman langsung yang dirancang oleh guru. Pengetahuan yang diciptakan melalui metode *experiential learning* merupakan kombinasi dari pemahaman dan memodifikasikan pengalaman. Belajar dari pengalaman melibatkan kombinasi dari bertindak dan berpikir. Dengan demikian, pembelajaran dengan metode tersebut dapat memotivasi anak dalam keterlibatan berbagai kegiatan untuk memecahkan masalah secara kreatif (Maemunah & Wahidin, 2022).

Berdasarkan studi pendahuluan di Kelompok B RA Al-Misbah Kecamatan Cibiru Kota Bandung, diketahui bahwa sekolah ini membiasakan aktivitas-aktivitas untuk melatih kreativitas anak usia dini menggunakan metode *experiential learning* seperti kegiatan berkebun, eksperimen dan lain-lain. Berdasarkan permasalahan di atas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang Hubungan Antara Aktivitas Anak pada Penggunaan Metode *Experiential Learning* dengan Kreativitas Anak Usia Dini (Penelitian di Kelompok B RA Al-Misbah Kecamatan Cibiru Kota Bandung).

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka masalah dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana aktivitas anak pada penggunaan metode *experiential learning* di Kelompok B RA Al-Misbah Kecamatan Cibiru Kota Bandung?
2. Bagaimana kreativitas anak usia dini di Kelompok B Al-Misbah Kecamatan Cibiru Kota Bandung?

3. Bagaimana hubungan antara aktivitas anak pada penggunaan metode *experiential learning* dengan kreativitas anak usia dini di Kelompok B RA Al-Misbah Kecamatan Cibiru Kota Bandung?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini diarahkan untuk mengetahui:

1. Aktivitas anak pada penggunaan metode *experiential learning* di Kelompok B RA Al-Misbah Kecamatan Cibiru Kota Bandung.
2. Kreativitas anak usia dini di Kelompok B RA Al-Misbah Kecamatan Cibiru Kota Bandung.
3. Hubungan antara aktivitas anak pada penggunaan metode *experiential learning* dengan kreativitas anak usia dini di Kelompok B RA Al-Misbah Kecamatan Cibiru Kota Bandung.

D. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoretis maupun praktis, diantaranya sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan khususnya untuk penulis serta umumnya untuk pembaca, juga diharapkan dapat memberikan sumbangan ilmu dalam dunia pendidikan mengenai hubungan antara aktivitas anak pada penggunaan metode *experiential learning* dengan kreativitas anak usia dini.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Lembaga

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi sekolah sebagai bahan pertimbangan dalam menyusun program pembelajaran serta menentukan metode pembelajaran yang tepat untuk kreativitas anak

b. Bagi Pendidik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan inovasi dalam metode pembelajaran menggunakan metode *experiential learning*.

c. Bagi Peneliti Lain

Hasil Penelitian ini dapat digunakan sebagai sumbangan pemikiran dan referensi bagi peneliti lain yang akan mengadakan penelitian masalah yang sama.

E. Kerangka Berpikir

Masa anak-anak adalah tahapan masa penting dalam perkembangan individu. Pada tahapan ini, orang tua dan pendidik perlu untuk membebaskan anak belajar sesuatu. Pengalaman dalam kegiatan sehari-hari adalah basis bagi anak untuk belajar berpikir. Pengalaman yang diperoleh anak setidaknya diperoleh dari enam sumber, yaitu: pengalaman sensorik, pengalaman berbahasa, latar belakang budaya, teman sebaya atau teman sepermainan, media masa dan kegiatan keilmuan (*scientific activities*) (Harun Pamungkas et al., 2019).

Gaya belajar anak dipengaruhi oleh sebab alamiah dan lingkungan bentukan. Agar kegiatan belajar yang dilakukan anak lebih efektif dan orang tua dapat membantu proses berkembangnya bakat dan prestasi anak, maka penting bagi setiap orang tua dan pendidik anak usia dini untuk memahami gaya belajar dari setiap anak dan metode pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan anak. Salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran anak usia dini adalah pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*).

Menurut Anjarwati (2023) metode *experiential learning* atau pembelajaran berdasarkan pengalaman adalah pendekatan pendidikan yang menekankan pada pembelajaran melalui pengalaman langsung dan refleksi atas pengalaman tersebut. Pada anak usia dini, metode ini sangat efektif karena anak-anak belajar ketika terlibat aktif dalam kegiatan yang bermakna dan relevan. Beberapa karakteristik utama dari metode *experiential learning* untuk anak usia dini:

1. Pengalaman langsung: anak-anak diberikan kesempatan untuk berpartisipasi langsung dalam aktivitas yang relevan dan nyata, seperti bermain peran, eksperimen sains sederhana, atau proyek kreatif.
2. Refleksi: setelah berpartisipasi dalam suatu kegiatan, anak-anak diajak untuk merenungkan pengalamannya. Guru bisa membantu dengan mengajukan pertanyaan yang memicu pemikiran kritis dan refleksi.

3. Pembelajaran kontekstual: kegiatan yang dilakukan seringkali terkait dengan kehidupan sehari-hari sehingga anak dapat melihat relevansi dan aplikasi praktis dari apa yang anak pelajari.
4. Interaksi sosial: anak-anak didorong untuk bekerja sama dan berinteraksi dengan teman-temannya, yang membantu mengembangkan keterampilan sosial dan emosional
5. Pengembangan keterampilan motorik dan kognitif: melalui kegiatan langsung, anak-anak tidak hanya mengembangkan keterampilan kognitif, tetapi juga keterampilan motorik kasar dan halus.

Menurut Suryani (2018) indikator pada metode *experiential learning*, yaitu: melakukan pengamatan, melakukan percobaan, dan menyampaikan hasil percobaan. Pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran *experiential learning*, anak dapat menghasilkan suatu karya secara mandiri ataupun berkelompok. Riski Febriana & Iswantiningtyas (2022) menjelaskan ciri-ciri pembelajaran yang berpusat pada anak-anak secara aktif mengungkapkan materi dengan menggunakan panca inderanya, anak-anak menemukan sebab dan akibat dengan mengalami hal-hal secara langsung, anak-anak menggunakan otaknya secara keseluruhan untuk belajar, anak memiliki kesempatan untuk menceritakan pengalamannya.

Pembelajaran *experiential learning* merupakan metode pembelajaran komprehensif, yaitu penekanan yang mengaktifkan anak untuk melalui pengalaman langsung dan pengalaman mempunyai peranan yang besar dalam pembelajaran, berbagai jenis pembelajaran berdasarkan pengalaman seperti belajar sambil melakukan, belajar melalui pengalaman dan belajar dengan teori (Kolb, 2022). *Experiential learning* meletakkan dasar teori belajar yang menitikberatkan pada pengalaman (*learning by experience*). Hal ini dimaksudkan yaitu anak mengalami sendiri, tetapi tidak hanya mengalami belajar tetapi juga mengalami kenyataan. Oleh karena itu, pembelajaran berdasarkan pengalaman adalah pembelajaran yang berbasis pengalaman atau bukan pembelajaran yang menciptakan pengalaman. Metode pembelajaran *experiential learning* dapat diterapkan pada anak untuk meningkatkan kreativitas dalam kemampuan berpikir kreatif .

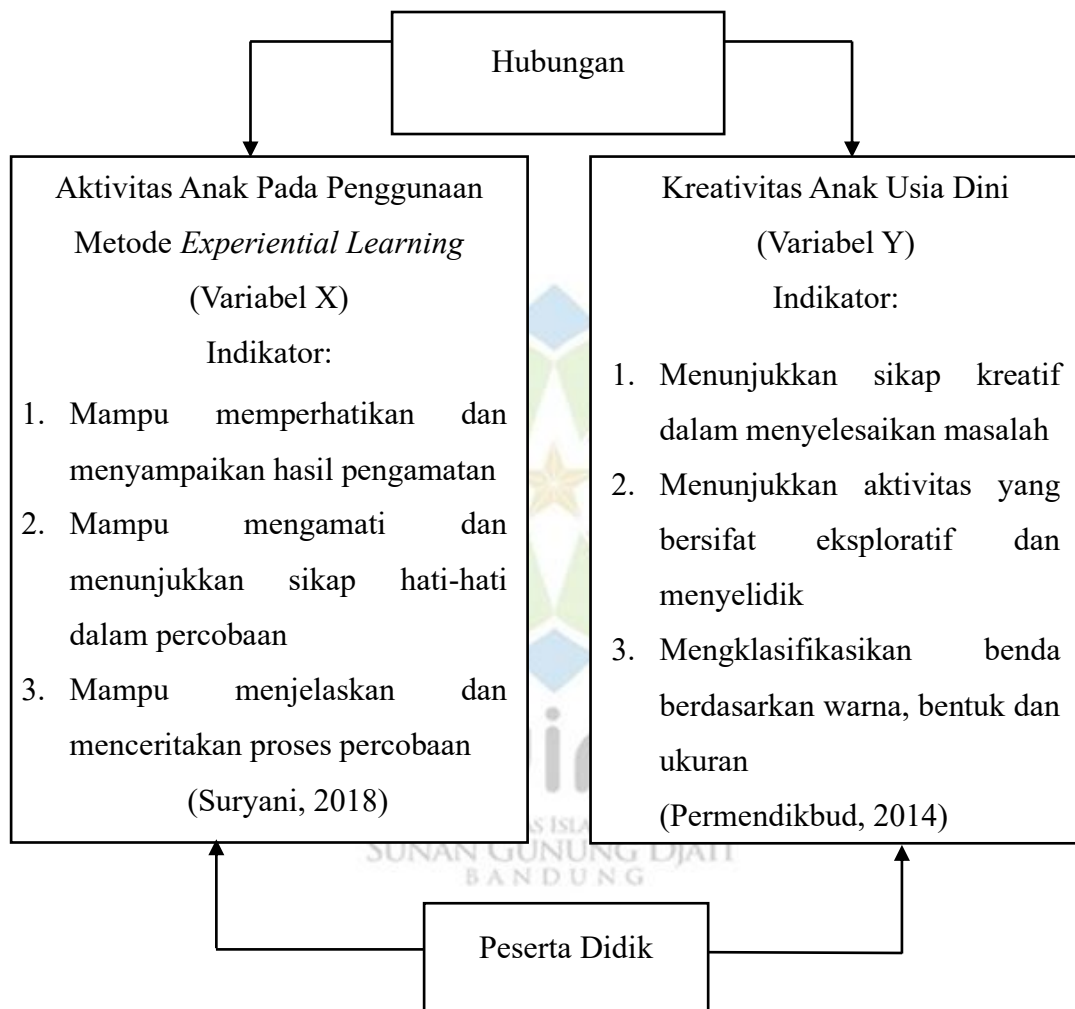
Rachmatika (2022) mengungkapkan bahwa kemampuan berpikir kreatif bisa disebut sebagai kreativitas anak. Kemampuan berpikir kreatif adalah cara berpikir untuk memodifikasi atau mengembangkan suatu permasalahan, terbuka pada ide atau gagasan baru, dan bisa melihat situasi pada sisi yang berbeda (Hafiza, 2022). Sedangkan menurut Liliawati (2011) dalam Kusumaningrum (2021) mengungkapkan bahwa keterampilan berpikir kreatif (*Creative Thinking Skill*) adalah keterampilan kognitif untuk memunculkan dan mengembangkan ide yang telah lahir sebelumnya, serta mampu memecahkan masalah berbagai sudut pandang.

Ghufron (2014) mengemukakan bahwa kemampuan berpikir kreatif memiliki perananan penting dalam kehidupan karena kreativitas merupakan sumber kekuatan sumber daya manusia yang handal untuk menggerakkan kemajuan manusia dalam hal penelusuran, pengembangan, dan penemuan-penemuan baru dalam bidang ilmu pengetahuan. Kemampuan berpikir kreatif diperlukan untuk mengembangkan diri dan memecahkan masalah-masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari. Tanpa kemampuan berpikir kreatif, seseorang tidak akan menemukan jawaban untuk mengatasi permasalahannya sehingga dimungkinkan tidak akan pernah terjadi kemajuan dalam hidupnya (Mardhiyana, 2016).

Kemampuan berpikir kreatif dapat meningkatkan pemahaman dan mempertajam bagian-bagian otak yang berhubungan dengan kognitif murni. Ketika kemampuan berpikir kreatif berkembang maka akan melahirkan gagasan (ide), menemukan hubungan yang saling berkaitan, membuat dan melakukan imajinasi, serta mempunyai banyak perspektif terhadap suatu hal. Anak yang memiliki kemampuan berpikir kreatif tinggi cenderung akan merasa tertantang dan tertarik untuk menyelesaikan berbagai masalah dalam belajar (Mardhiyana, 2016). Adapun indikator berpikir kreatif (kreativitas) yang berkaitan dengan aspek kognitif anak usia 5-6 tahun berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 (Permendikbud, 2014) tentang Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) yaitu: menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah, menunjukkan aktivitas yang bersifat

eksploratif dan menyelidik dan mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran.

Dari uraian kerangka berpikir di atas, secara skematis dapat digambarkan dalam bagan sebagai berikut:



Gambar 1.1

Bagan Kerangka Berpikir

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban sementara dalam penelitian yang telah disusun dari rumusan masalah yang telah diajukan dan belum tentu kebenarannya. Hipotesis adalah fakta yang dapat disimpulkan secara sementara (Sugiyono, 2017). Berdasarkan kerangka berpikir di atas, maka hipotesis dalam penelitian ini sebagai berikut:

Ho : Tidak ada hubungan yang signifikan antara aktivitas anak pada penggunaan metode *experiential learning* dengan kreativitas anak usia dini di Kelompok B Al-Misbah Kecamatan Cibiru Kota Bandung.

Ha : Ada hubungan yang signifikan antara aktivitas anak pada penggunaan metode *experiential learning* dengan kreativitas anak usia dini di Kelompok B RA Al-Misbah Kecamatan Cibiru Kota Bandung.

Pengujian hipotesis dilakukan dengan cara membandingkan harga t_{hitung} dengan harga t_{tabel} pada taraf signifikan tertentu. Prosedur pengujiannya berpedoman pada ketentuan yaitu:

1. Jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ maka Ho (hipotesis nol) ditolak dan Ha (hipotesis alternatif) diterima.
2. Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka Ho (hipotesis nol) diterima dan Ha (hipotesis alternatif) ditolak.

G. Hasil Penelitian Terdahulu

Adapun penelitian yang berkaitan dengan aktivitas anak pada penggunaan metode *experiential learning* dengan kreativitas anak usia dini terdapat beberapa penelitian terdahulu yang relevan diantaranya, sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Syifa Nur Apriliani (2021) Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Universitas Islam Sunan Gunung Djati Bandung yang berjudul “Hubungan Antara Aktivitas Bermain Plastisin dengan Kreativitas Anak Usia Dini di Kelompok B Nabawi RA Asy-Syafi’iyyah Jatinangor Kabupaten Sumedang. Hasil dari penelitian ini yakni terdapat hubungan yang signifikan antara aktivitas bermain plastisin dengan kreativitas anak usia dini. Hal ini dapat dilihat dari hasil data yang menunjukkan angka koefisien korelasi sebesar 0,713. Angka koefisien korelasi ini menunjukkan pada tingkat keeratan hubungannya atau korelasi yang kuat/tinggi, karena berada pada rentang 0,600 – 0,799. Hasil uji hipotesis menunjukkan harga t_{hitung} lebih besar daripada t_{tabel} yaitu $t_{hitung} = 3,615 > t_{tabel} = 2,160$ pada taraf signifikansi 5% dengan $db = 13$, sehingga hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima.

Yang artinya terdapat hubungan yang signifikan antara aktivitas bermain plastisin (Variabel X) dengan kreativitas anak usia dini (Variabel Y).

Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian penulis adalah sama-sama membahas mengenai kreativitas anak usia dini. Sedangkan perbedaannya adalah pada penelitian ini menggunakan media plastisin sedangkan penulis menggunakan metode *experiential learning*.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Siti Nuraisah (2021) Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Universitas Islam Sunan Gunung Djati Bandung yang berjudul “Hubungan Antara Aktivitas *Finger Painting* dengan Kreativitas Melukis Anak Usia Dini di Kelompok B RA Permata Ilmu Cikadut Kota Bandung”. Hasil dari penelitian ini terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara aktivitas *Finger Painting* dengan kreativitas melukis anak usia dini. Hal ini dapat dilihat dari perolehan angka koefisien korelasi nya sebesar 0,43 termasuk ke dalam kategori cukup kuat/sedang , karena koefisien korelasi tersebut berada pada interval 0,400-0,599. Adapun hasil dari uji signifikansi korelasi menunjukkan bahwa korelasi antara aktivitas *Finger Painting* dan kreativitas anak usia dini signifikan karena harga thitung sebesar $2,31 > \text{ttabel } 2,0687$, pada taraf signifikansi 50% dan db = 23. Karena thitung = $2,31 > \text{ttabel } = 2,0687$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian penulis adalah sama-sama membahas mengenai kreativitas anak usia dini. Sedangkan perbedaannya adalah pada penelitian ini menggunakan *finger painting* sedangkan penulis menggunakan metode *experiential learning*.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Novita Suryani (2018) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang berjudul “Model Pembelajaran Berbasis Pengalaman (*Experiential Learning*) Kaitannya dengan Pemahaman Konsep Sains Anak Usia Dini”. Hasil dari penelitian ini berdasarkan tabel silang, terdapat 60 persen anak aktif dalam penggunaan model pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*), dimana sebesar 33,33 persen anak ada pada kategori pemahaman

konsep sains berkembang sesuai harapan dan 26,67 persen ada pada kategori pemahaman mulai berkembang. Sedangkan 40 persen anak cukup aktif dalam penggunaan model pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*), dimana sebesar 10 persen anak ada pada kategori pemahaman konsep sains tingkat berkembang sesuai harapan dan 30 persen anak pada kategori pemahaman mulai berkembang.

Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian penulis adalah menggunakan metode pembelajaran yang sama yakni menggunakan metode pembelajaran *eksperiential learning*. Namun memiliki perbedaan terkait metode penelitian. Pada penelitian terdahulu ini menggunakan metode penelitian eksperimen dengan desain penelitian *Treatment By Subject Design* sedangkan penulis menggunakan metode penelitian korelasi.

