

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Saat ini dunia kita sedang berada dalam kecemasan dan kesulitan, ratusan orang terinfeksi dan ribuan orang meregang nyawa, kehidupan normal tidak berjalan mulus setelah terputus hubungan diseluruh dunia, begitupun dengan negara kita. Di Indonesia sendiri penderita positif corona juga terus bertambah semakin banyak. Pandemi corona ini berdampak juga kepada dunia pendidikan, interaksi secara langsung dihentikan (*social distancing*) dan diganti dengan aktivitas pembelajaran dalam jaringan (*daring*) dengan memanfaatkan media internet.

Pembelajaran *daring* adalah perkembangan teknologi informasi memiliki pengaruh besar terhadap perubahan dalam setiap bidang. Salah satunya ialah perubahan pada bidang pendidikan. Teknologi dapat dimanfaatkan dalam kegiatan proses belajar mengajar, yang dapat dikatakan merupakan pergantian dari cara konvensional menjadi ke modern. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa dengan adanya teknologi memberikan banyak pengaruh positif terhadap pembelajaran Handarini (2020). Pembelajaran *daring* merupakan pembelajaran yang menggunakan jaringan internet dengan *aksesibilitas, konektivitas, fleksibilitas*, dan kemampuan untuk memunculkan berbagai jenis interaksi pembelajaran.

Pada tataran pelaksanaannya pembelajaran *daring* memerlukan dukungan perangkat-perangkat *mobile* seperti *smartphone* atau telepon android, laptop, komputer, dan tablet yang dapat dipergunakan untuk mengakses informasi kapan, Saja dan dimana saja Ana (2021) Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan

lembaga yang mempunyai andil dalam mengoptimalkan perkembangan anak usia dini. Anak usia dini mempunyai masa depan yang paling penting yaitu *golden age* yaitu 80% perkembangan dicapai sampai dengan usia delapan tahun, sedangkan 20% di peroleh setelah delapan tahun. Oleh karena itu, para pendidik dan orang tua berlomba-lomba memberikan pengalaman kepada anak dengan memberikan pembelajaran. Masa ini merupakan masa dasar terutama dalam mengembangkan berbagai kegiatan dalam rangka pengembangan potensi dan sikap.

Keterampilan dan kretivitas pada anak usia dini terdapat pada Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Ayat 14 dinyatakan bahwa pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang di tujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki tahap pendidikan.

Pendidikan anak usia dini merupakan tempat belajar sekaligus bermain bagi anak. Anak diajarkan mengenal aturan, disiplin, tanggung jawab, dan kemandirian dengan cara bermain. Anak juga diajarkan bagaimana mereka harus menyesuaikan diri dengan lingkungannya, dan berempati dengan teman-temannya untuk berlatih bekerja sama dengan anak yang lain. Kreativitas merupakan proses memicu ide-ide dan merealisasikannya dalam bentuk produk nyata yang berkesesuaian dan memiliki kualitas yang tinggi, dimana masa anak merupakan masa belajar yang potensial. Semua orang tua menginginkan anak yang berbakat dan kreatif, akan tetapi mereka tidak tahu bagaimana merangsang kreativitas anak itu sendiri.

Dalam mengembangkan kreativitas anak perlu digunakan cara-cara tertentu dalam diri anak. Salah satunya yaitu permainan, permainan adalah salah satu media pembelajaran yang dapat mengembangkan kreativitas. Meningkatkan motivasi dan dapat mengurangi rasa bosan dan jenuh pada belajar. Media pembelajaran memiliki peran yang penting dalam mengembangkan kreativitas anak. Namun, sekarang ini media pembelajaran di taman kanak-kanak yang dapat meningkatkan kreativitas anak masih kurang. Hal ini terlihat ketika guru memberikan sebuah kertas kosong dimana seluruh anak diminta untuk menggambar, sebagian anak masih tampak bingung, apa yang akan digambarkan di kertas tersebut.

Selain itu, media pembelajaran yang disediakan tidak menarik atau kurang efektif dimana media pembelajaran hanya terpaku pada Lembar Kerja Anak (LKA) atau bersifat tekstual, sehingga proses pembelajaran terlihat monoton dan membuat anak cepat bosan untuk mengikuti proses pembelajaran. Oleh karena itu, perlu disediakan media yang dapat memfasilitasi perkembangan kreativitas anak yang disesuaikan dengan kebutuhan dan perkembangan anak. Permainan yang dapat mengembangkan kreativitas anak salah satunya adalah media permainan lego (balok).

Lego adalah sejenis alat permainan balok yang terbuat dari plastisin kecil yang terkenal di dunia khususnya di kalangan anak-anak ataupun remaja tidak memandang laki-laki atau perempuan. Balok-balok ini serta kepingan lain bisa disusun menjadi model apa saja yaitu: mobil, kereta api, bangunan, kota, patung, istana, kapal terbang, rumah, jalan, dan apapun semuanya bisa di buat. Bermain bongkar pasang balok warna atau biasa di sebut lego memang mengasyikkan.

Permainan ini menyenangkan dan bisa meningkatkan kreativitas karena bermain membutuhkan imajinasi dan daya pikir pemainnya.

Model tertentu yang diinginkan pemain seperti: gedung, hewan, kapal, maupun bentuk lainnya menjadi buah karya yang bisa memacu daya pikir otak. Permainan lego adalah salah satu permainan yang paling populer di dunia anak-anak. Lego adalah sebuah permainan yang tidak hanya menikmati, tetapi juga untuk mengembangkan imajinasi dan kemampuan berpikir kreatif. Pengembangan kreativitas anak sangat perlu dikembangkan kepada anak sejak dini agar anak matang ketika memasuki usia sekolah.

Anak siap menghadapi permasalahan yang muncul, setiap media permainan dapat di fungsikan secara multiguna dan memiliki kekuasaan untuk mengembangkan aspek perkembangan pada anak, selain itu balok atau lego dapat dimainkan dengan berbagai cara dan bentuk untuk melatih tidak hanya aspek motorik. Banyak cara yang dapat dilakukan untuk mengembangkan imajinasi dan kreativitas. Bagi anak-anak penemuan sesuatu yang baru bisa dilatih dengan media perantara sejenis mainan yang disebut lego. Oleh karena itu, hendaknya seorang guru memilih metode dalam pembelajaran dan mengoptimalkan perkembangan anak agar dapat mengurangi kebosanan anak.

Melalui beberapa metode yang dapat dipilih guru untuk disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan anak dan sesuai kemampuan anak. Selain itu guru juga harus dapat melakukan perubahan yang kreatif, inovatif, aktif, menyenangkan, dan bermakna bagi anak untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Berdasarkan latar belakang masalah diatas, saya mengadakan suatu penelitian yang dituangkan dalam

bentuk jurnal dengan judul **“Pembelajaran Daring dalam Menstimulasi Kreativitas dan Imajinasi Melalui Permainan Lego pada Kelompok B di TK Cerdas Cendekia”**

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana skenario dan implementasi pembelajaran daring meningkatkan kreativitas dan imajinasi anak melalui permainan lego pada Kelompok B di TK Cerdas Cendekia?
2. Bagaimana respon guru dan siswa Kelompok B di TK Cerdas Cendekia saat pembelajaran daring meningkatkan kreativitas dan imajinasi anak melalui permainan lego?
3. Kesulitan apa yang dihadapi siswa dalam pembelajaran daring meningkatkan kreativitas dan imajinasi anak melalui permainan lego pada Kelompok B di TK Cerdas Cendekia?
4. Apa saja kendala-kendala yang dialami dalam pembelajaran daring meningkatkan kreativitas dan imajinasi anak melalui permainan lego pada Kelompok B di TK Cerdas Cendekia?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan dari pertanyaan penelitian yang telah dikemukakan, maka penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan untuk mengetahui :

1. Skenario dan implementasi pembelajaran daring meningkatkan kreativitas dan imajinasi anak melalui permainan lego pada Kelompok B di TK Cerdas Cendekia.

2. Respon guru dan siswa Kelompok B di TK Cerdas Cendekia saat pembelajaran daring meningkatkan kreativitas dan imajinasi anak melalui permainan lego.
3. Kesulitan yang dihadapi siswa dalam pembelajaran daring meningkatkan kreativitas dan imajinasi melalui permainan lego pada Kelompok B di TK Cerdas Cendekia.
4. Kendala-kendala yang dialami dalam pembelajaran daring meningkatkan kreativitas dan imajinasi anak melalui permainan lego di TK Cerdas Cendekia.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis
 - a. Menambah wawasan serta mengembangkan ilmu khususnya di bidang pendidikan anak usia dini terutama dalam meningkatkan perkembangan kreativitas.
 - b. Memperoleh informasi yang dapat digunakan sebagai tambahan pengetahuan dan pertimbangan dalam mendidik anak berkaitan dengan meningkatkan perkembangan kreativitas dan imajinasi.
 - c. Mempertajam kemampuan peneliti dalam menganalisis masalah yang dihadapi oleh anak berkaitan dengan perkembangan kreativitas dan imajinasi sehingga pertumbuhan dan perkembangan anak dapat optimal.
 - d. Meningkatkan pemahaman dan pengetahuan bagaimana menciptakan sebuah strategi atau kegiatan untuk mengatasi sebuah permasalahan yang timbul pada saat pembelajaran daring.

2. Manfaat praktis

a. Bagi pendidik

Sebagai referensi bagi pendidik mengenai gambaran perkembangan kreativitas, imajinasi anak, dan untuk mempermudah dalam menangani masalah yang berkaitan dengan perkembangan kreativitas dan imajinasi. Sebagai acuan dalam mengadakan program kegiatan yang memancing kreativitas pendidikan dalam pembelajaran.

b. Bagi sekolah

Sebagai referensi untuk berinovasi terkait dengan pengembangan kegiatan untuk perkembangan kreativitas dan imajinasi bagi lembaga maupun instansi lain, mengembangkan sikap berfikir kreatif, cerdas pada anak, sebagai bahan kajian untuk menemukan program selanjutnya.

c. Bagi orang tua

Sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran dalam mendukung proses pembelajaran di rumah, khususnya dalam menunjang perkembangan kreativitas dan imajinasi anak.

E. Definisi Operasional

Definisi operasional merupakan informasi ilmiah yang sangat membantu peneliti lain yang ingin melakukan penelitian dengan menggunakan variabel yang sama. Karena berdasarkan informasi itu ia akan mengetahui bagaimana caranya melakukan pengukuran terhadap variabel yang dibangun berdasarkan konsep yang sama.

1. Pembelajaran dalam jaringan (Daring)

Menurut Sari (2015) Pembelajaran daring atau *e-learning* adalah merupakan sebuah proses pembelajaran yang dilakukan melalui *network* (jaringan komputer), biasanya lewat internet *e-learning* membawa perubahan dalam proses pembelajaran, dari yang berpusat pada pengajar menjadi berpusat pada pembelajar atau peserta didik. Ini merupakan salah satu strategi pembelajaran yang memungkinkan peserta didik mengakses materi pembelajaran dimana saja dan kapan saja.

2. Perkembangan kreativitas dan imajinasi

Kretivitas pada anak memiliki ciri dan karakteristik tersendiri yang berbeda pada orang dewasa. Menurut Sari (2017) Kreativitas anak dikoridori oleh keunikan gagasan dan tumbuhnya imajinasi serta fantasi. Anak-anak yang sangat kreatif sangat sensitif akan adanya stimulasi. Dalam mengaplikasikan sifat kreatifnya anak tidak dibatasi oleh *frame-frame* apapun.

Artinya mereka memiliki kebebasan dan keleluasaan dalam beraktivitas kreatif. Selain itu, kreativitas anak usia dini juga ditandai dengan kemampuan membentuk mental, konsep berbagai hal yang tidak hadir di hadapannya. Dalam melakukan aktvitas yang kreatif, setidaknya ada dua syarat yang harus dipenuhi oleh anak, yaitu *fluency* (kelancaran) dan *flexibility* (keluwesan).

3. Lego

Lego adalah sejenis alat permainan balok yang terbuat dari plastisin kecil yang terkenal di dunia, khususnya di kalangan anak-anak ataupun remaja tidak memandang laki-laki atau perempuan. Balok-balok ini serta kepingan lain bisa

disusun menjadi model apa saja, yaitu: mobil, kereta api, bangunan, kota, patung, istana, kapal terbang, rumah, semuanya bisa di buat. Bermain bongkar pasang balok warna atau biasa di sebut lego memang mengasyikkan. Permainan ini menyenangkan dan bisa meningkatkan kreativitas karena bermain membutuhkan imajinasi dan daya pikir pemainnya.