

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan prasekolah adalah pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan, jasmani, dan rohani anak diluar lingkungan keluarga sebelum memasuki pendidikan dasar. Usaha ini dilakukan supaya anak usia 4-6 tahun lebih siap mengikuti pendidikan selanjutnya. Beberapa hal yang perlu di ingat adalah bahwa masa kanak-kanak adalah masa yang peka untuk menerima berbagai macam rangsangan dari lingkungan guna menunjang perkembangan jasmani dan rohani yang ikut menentukan keberhasilan anak didik mengikuti pendidikannya di kemudian hari. Masa anak-anak juga masa bermian, oleh sebab itu kegiatan pendidikan di taman kanak-kanak di berikan melalui bermain sambil belajar dan belajar sambil bermain (Rachmawati & Kurniati, 2017).

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pada Pasal 1 Ayat 14 menyatakan “Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki persiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Rezieka, 2019).

Bermain dapat digunakan anak-anak untuk menjelajahi dunianya untuk mengembangkan kreativitasnya. Pendidikan anak usia dini merupakan hal yang sangat penting sebagai dasar pembentukan karakter, akhlak, dan kreativitas. Sehingga, anak-anak berhak mendapatkan pendidikan yang layak sesuai dengan

perkembangannya. Pendidik dan Orang tua harus bekerjasama dengan baik dalam melaksanakan pembelajaran daring dari rumah di era pandemi ini.

Paradigma terhadap esensi pembelajaran semacam itu telah menjadi klasik dengan adanya krisis *Covid-19* yang telah mengubah paradigma pendidikan dan pembelajaran di dunia. Krisis pandemi ini tidak hanya menyerang organ pernapasan manusia, namun juga menghentikan organ sistem pendidikan dan pembelajaran yang diselenggarakan secara normal melalui pembelajaran tatap muka di sekolah. Seluruh dunia disibukkan dengan pencegahan penularan *Covid-19* sehingga diterapkan penghentian seluruh aktivitas di luar rumah dan perkantoran, termasuk sekolah ditutup untuk sementara (Mansyur, 2020).

Salah satu model pembelajaran yang adaptif dengan situasi pandemi ini ialah pembelajaran daring karena dilakukan tatap muka jarak jauh antara pendidik dan siswa. Pembelajaran daring merupakan salah satu model pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan perangkat teknologi di tengah pandemi saat ini. Efektifitas model pembelajaran ini sangat ditentukan oleh sistem jaringan telekomunikasi sebagai perangkat penunjang yang paling utama.

Model pembelajaran yang dilakukan secara daring menuntut kreativitas dan keterampilan guru menggunakan teknologi. Peserta didik juga diharapkan mampu mengakses jaringan aplikasi yang digunakan dalam pembelajaran seperti *Zoom* dan beberapa aplikasi lainnya. Meskipun dapat menjadi solusi penunjang pembelajaran di tengah pandemi *Covid-19*, namun terdapat kendala karena *problem* lain muncul berkaitan dengan kurangnya akses jaringan yang tidak lancar, beban biaya data untuk mengakses aplikasi yang mahal, ketidaksiapan guru mengadaptasi teknologi,

orang tua yang kurang sinergis dengan guru mendampingi anak belajar di rumah, hingga siswa yang terputus secara emosional dan sosial dengan siswa lainnya. Hal tersebut merupakan salah satu tantangan para pendidik dan guru di masa pandemi ini (Mansyur, 2020).

Dalam Pembelajaran daring di masa pandemi juga dibutuhkan suatu metode yang tepat agar siswa dapat belajar dengan menyenangkan dan diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa sehingga pada akhirnya siswa dapat meningkatkan hasil belajar secara menyeluruh. Maka metode yang tepat adalah dengan menerapkan model *Quantum Learning*.

Menurut DePorter (2009) *Quantum Learning* adalah seperangkat metode dan falsafah belajar yang terbukti efektif di sekolah dan bisnis untuk semua tipe orang dan segala usia. *Quantum Learning* sebagai salah satu metode belajar dapat memadukan berbagai sugesti positif dan interaksinya dengan lingkungan yang dapat mempengaruhi proses dan hasil belajar siswa. Lingkungan belajar yang menyenangkan dapat menimbulkan motivasi pada diri siswa sehingga secara langsung dapat mempengaruhi proses belajar mereka (Huda, 2014).

Pendidikan Anak Usia Dini diselenggarakan dengan tujuan mewujudkan kondisi proses pembelajaran untuk mengembangkan potensi anak secara optimal. Usia lahir sampai dengan 6 tahun merupakan usia yang sangat menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian seorang anak. Usia itu sangat penting bagi pengembangan *intelligensi* permanen dirinya, mereka juga mampu menyerap informasi dengan sangat cepat. Oleh sebab itu, perkembangan anak perlu didukung oleh keluarga, sekolah, dan lingkungan sekitarnya agar tumbuh kembang anak

berjalan secara optimal dan sesuai dengan tahap perkembangannya. Salah satu aspek perkembangan anak yang harus diperhatikan guru untuk ditingkatkan adalah kreativitas. Menurut Suratno (Chiang dkk, 2016) Kreativitas adalah suatu aktivitas imajinatif yang memanasifestasikan kecerdikan dari pikiran yang berdaya untuk menghasilkan suatu produk dan atau untuk menyelesaikan suatu persoalan dengan caranya sendiri.

Dengan potensi kreativitas alami yang dimilikinya, maka anak akan senantiasa membutuhkan aktivitas yang syarat dengan ide-ide kreatif. Mereka perlu mendapatkan pembinaan yang tepat, yang memungkinkan mereka untuk dapat mengembangkan potensi dan kemampuannya secara optimal. Hingga pada akhirnya, diharapkan kemampuannya tersebut dapat berguna bagi dirinya, keluarga, dan masyarakat luas pada umumnya (Risnawati, 2012). Dalam upaya mengembangkan kreativitas ini, peran orang tua maupun guru saat ini di tengah pembelajaran daring sangatlah penting guna meningkatkan kreativitas anak.

Berkenaan dengan pengembangan kreativitas di rumah dalam pembelajaran daring, peserta didik memiliki potensi yang berbeda. Perbedaan peserta didik tersebut terlihat dalam pola pikir, daya imajinasi, fantasi, dan hasil karyanya. Pada dasarnya hasil karya anak yang di buat melalui aktivitas membuat, menyusun atau mengkontruksi ini akan memberikan kesempatan bagi anak untuk menciptakan benda buatan mereka sendiri yang belum pernah mereka temui, ataupun mereka membuat modifikasi dari benda yang telah ada sebelumnya. Apapun yang di buat oleh anak akan membantu mereka menjadi lebih kreatif dan semangat untuk menemukan sesuatu yang baru. Setiap anak bebas mengekspresikan kreativitasnya,

sehingga peneliti dapat memperoleh hasil yang berbeda antara anak yang satu dengan yang lainnya.

Kemudian yang harus dipahami dalam pembelajaran anak usia dini adalah pengembangan kreativitas yang dapat dilakukan sehari-hari, melalui kegiatan harian selama pembelajaran daring yang dapat dilakukan anak dengan memanfaatkan bahan-bahan alam yang ada di sekitarnya, anak diharapkan dapat meningkatkan kreativitasnya sehingga kreativitas anak dapat terasah. Dari lingkungan alam guru dapat memanfaatkan bahan alam sebagai media yang mudah didapat, selain itu juga bahannya nyata bagi pembelajaran anak. Dalam memanfaatkan bahan alam sebagai media guru juga dapat mengembangkan kreativitas anak dengan menjadikan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan bagi anak.

Berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilakukan peneliti, terlihat banyak anak yang kreativitasnya masih rendah namun hal ini dapat dilihat dari kurangnya pengetahuan anak terkait bahan alam yang dapat dijadikan suatu hasil karya. Guru juga kurang memperkenalkan bahan alam kepada anak sehingga anak kurang tertarik dengan bahan alam. Orang tua juga kurang memahami macam-macam kreativitas dari bahan alam. Guru juga jarang memberikan kegiatan kreativitas dengan pemanfaatan bahan alam, dimana bahan-bahan alam ini mudah untuk didapat dan dapat dijadikan bahan alat atau media untuk meningkatkan kemampuan kreativitas anak, serta menambah pengetahuan anak tentang bahan alam yang dapat dimanfaatkan sebagai hal yang menyenangkan dalam melakukan

berbagai kegiatan bermain khususnya yang terjadi pada anak Kelompok B TK Paripurna 3.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pembelajaran Daring Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Metode *Quantum Learning* Dengan Media Bahan Alam Pada Kelompok B Di TK Paripurna 3”

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana skenario dan implementasi pembelajaran daring dalam meningkatkan kreativitas anak melalui metode *quantum learning* dengan media bahan alam pada Kelompok B di TK Paripurna 3 ?
2. Bagaimana respon siswa dan guru terhadap pembelajaran daring dalam meningkatkan kreativitas anak melalui metode *quantum learning* dengan media bahan alam pada Kelompok B di TK Paripurna 3?
3. Kesulitan apa saja yang dihadapi oleh siswa dalam pembelajaran daring untuk meningkatkan kreativitas anak melalui metode *quantum learning* dengan media bahan alam pada Kelompok B di TK Paripurna 3
4. Kendala-kendala apa saja yang dihadapi guru dalam penerapan metode *quantum learning* untuk meningkatkan kreativitas anak pada Kelompok B di TK Paripurna 3 ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui:

1. Skenario dan Implementasi dalam pembelajaran daring meningkatkan kreativitas anak melalui metode *quantum learning* dengan media bahan alam pada Kelompok B di Tk Paripurna 3.
2. Respon siswa Kelompok B terhadap pembelajaran daring untuk meningkatkan kreativitas dengan media bahan alam di TK Paripurna 3.
3. Kesulitan-kesulitan yang dialami siswa Kelompok B dalam pembelajaran daring untuk meningkatkan kreativitas anak melalui metode *quantum learning* dengan media bahan alam di TK Paripurna 3.
4. Kendala-kendala yang dihadapi guru pada saat mengimplementasikan metode *q*
5. *uantum learning* dengan media bahan alam untuk meningkatkan kraetivitas anak pada Kelompok B dalam pembelajaran daring di TK Paripurna 3.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini di harapkan dapat memberi masukan :

a. Bagi Guru

1. Memberikan masukan pemilihan kegiatan pembelajaran daring yang dapat meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun.
2. Memotivasi guru TK dalam menyajikan pembelajaran.
3. Guru lebih profesional dalam menyajikan pembelajaran.

b. Bagi Siswa:

1. Dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini dalam menghasilkan karya seni dari bahan alam.
2. Anak tidak bosan belajar dari rumah.
3. Kreativitas anak meningkat.

c. Bagi Sekolah

1. Dapat mengevaluasi pembelajaran di sekolah.
2. Dapat meningkatkan kualitas sekolah.

E. Definisi Operasional

1. Pembelajaran Daring

Pembelajaran daring adalah proses pembelajaran dilaksanakan dari rumah adapun beberapa kendala dalam pembelajaran daring yaitu kurangnya akses jaringan yang tidak lancar, beban biaya data untuk mengakses aplikasi yang mahal, ketidaksiapan guru mengadaptasi teknologi, orang tua yang kurang sinergis dengan guru mendampingi anak belajar di rumah tetapi sistem pembelajaran daring juga memberikan sisi positif.

2. Kreativitas Anak

Kreativitas anak adalah pribadi kreatif yang melibatkan diri anak dalam proses kreatif, kemampuan untuk menciptakan gagasan baru yang imajinatif yang diciptakan seseorang untuk menghasilkan suatu hasil karya. Upaya yang guru lakukan adalah dengan cara bermain di area lingkungan rumah untuk mencari dan menemukan bahan-bahan alam untuk di buat atau dibentuk suatu karya. Bahan-bahan tersebut dapat digunakan anak untuk berbagai tujuan secara kreatif.

Adapun beberapa indikator kreativitas anak usia dini yang perlu dikembangkan. Berdasarkan teori perkembangan kreativitas anak usia dini yaitu:

- 1) Menggambar berbagai bentuk yang beragam
- 2) Membuat karya seni sesuai kreativitasnya
- 3) Membuat berbagai hasil karya
- 4) Meningkatkan kemampuan kreativitas pada anak dengan cara mengeksplor lingkungan sekitar
- 5) Memberikan kebebasan untuk mengeksplor lingkungan sekitar

3. Metode *Quantum Learning*

Quantum learning merupakan model pembelajaran yang membiasakan belajar menyenangkan. Penerapan model ini di harapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa sehingga pada akhirnya siswa dapat meningkatkan hasil belajar secara menyeluruh.

Menurut DePorter (2009) *quantum learning* adalah seperangkap metode dan falsafah belajar yang terbukti efektif di sekolah dan bisnis untuk semua tipe orang dan segala usia.

Adapun langkah-langkah implementasi pembelajaran yang menggunakan metode *quantum learning* ini adalah :

- 1) Guru memberikan memotivasi kepada anak agar anak selalu semangat dalam belajarnya.
- 2) Guru menyiapkan lingkungan belajar yang nyaman untuk anak guna mencegah kebosanan dalam diri anak untuk belajar.

- 3) Guru memberikan pujian-pujian terhadap anak yang telah berhasil dalam belajarnya dan memberikan *reward* kepada anak agar anak merasa dihargai atas pencapaian hasil belajarnya.
- 4) Guru membebaskan gaya belajar anak.
- 5) Guru memberikan gambar atau simbol-simbol yang mudah dimengerti oleh anak.
- 6) Guru menggali pengetahuan anak untuk menjadikan anak lebih kreatif.
- 7) Guru selalu bertanya kembali materi yang dijelaskan, untuk melatih kekuatan memori anak.