

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Konteks Penelitian

Salah satu amanat luhur yang tercantum dalam UUD 1945 adalah, "Mencerdaskan Kehidupan Bangsa." Setiap manusia memiliki potensi/bakat kecerdasan, tanggung jawab pendidik untuk memupuk dan mengembangkan secara sistematis. Langkah pemerintah untuk mewujudkan UUD 1945 tersebut adalah dengan membuat UU. No. 20 tahun 2003 tentang SISDIKNAS pasal 1 butir 14 yang bunyinya : "Pendidikan Anak Usia Dini" (PAUD) adalah pembinaan untuk anak usia 0 – 6 tahun yang dilakukan dengan stimulasi pendidikan untuk membantu pertumbuhan jasmani dan rohani agar anak siap untuk mengikuti pendidikan selanjutnya.<sup>1</sup>

Menurut Undang-undang. No. 20 tahun 2003 pada usia 0 – 6 tahun atau 0-8 tahun adalah usia keemasan/*Golden Age*, karena pada usia ini perkembangan otak percepatannya hingga 80 % dari keseluruhan otak orang dewasa. Hal ini menunjukkan bahwa seluruh potensi dan kecerdasan serta dasar- dasar perilaku seseorang telah mulai terbentuk pada usia tersebut.<sup>2</sup>

Pendidikan adalah suatu upaya untuk membantu memanusiakan manusia, artinya melalui proses pendidikan diharapkan terlahir manusia manusia yang lebih baik, dalam pengertian yang konkrit anak harus lebih baik

---

<sup>1</sup> UU SISdiknas No 20 Tahun 2003

<sup>2</sup> Ejournal staindirundeng.ac.id vol 10. Tanggal 1 Februari 2021 pukul 21.45

daripada orang tuanya.<sup>3</sup>Menciptakan generasi yang cerdas dan berkualitas, pendidikan harus dilakukan sejak dini. Satu-satunya cara untuk memulainya adalah dengan menyelenggarakan lembaga pendidikan anak usia dini disingkat PAUD.

Pandemi Covid-19 merupakan musibah yang memilukan seluruh penduduk bumi. Seluruh segmen kehidupan manusia di bumi terganggu, tanpa kecuali pendidikan. Banyak negara memutuskan menutup sekolah, perguruan tinggi maupun universitas, termasuk Indonesia. Krisis benar-benar datang tiba-tiba, pemerintah di belahan bumi manapun termasuk Indonesia harus mengambil keputusan yang pahit menutup sekolah untuk mengurangi kontak orang-orang secara masif dan untuk menyelamatkan hidup atau tetap harus membuka sekolah dalam rangka survive para pekerja dalam menjaga keberlangsungan ekonomi.<sup>4</sup>

Terdapat berbagai ragam kegiatan yang dilakukan bersama antara orang tua dan anak selama pandemi ini berlangsung, seperti membersihkan rumah, memasak, bermain, beribadah dan sebagainya. Momen ini memberikan kesempatan bagi orang tua dan anak untuk mempererat ikatan (*bonding*) satu dengan lainnya. Terdapat beberapa cara agar para orang tua dapat membantu proses pengasuhan dimasa pandemi ini, salah satunya adalah dengan membuat waktu yang berkualitas bersama dengan anak, contohnya untuk anak usia TK adalah dengan melibatkan anak dalam pekerjaan rumah seperti membersihkan

---

<sup>3</sup>Ahmad Tafsir, *Ilmu Pendidikan Dalam Prespektif Islam*. (Bandung, Remaja Rosda Karya, 2011), hal. 6.

<sup>4</sup>Rizqon Halal Syah Aji, *Dampak Covid-19 pada Pendidikan di Indonesia: Sekolah, Keterampilan, dan Proses Pembelajaran*, Salam: Jurnal Sosial & Budaya Syar-I, Vol. 7 No. 5 (2020), hal.395-402.

rumah atau memasak, hal tersebut bisa dijadikan permainan yang seru. Pada titik ini, orang tua berperan sebagai pengembang berbagai kegiatan yang bisa dilakukan bersama dengan anak.<sup>5</sup>

Ada dua dampak bagi keberlangsungan pendidikan yang disebabkan oleh pandemi Covid-19.<sup>6</sup> Pertama adalah dampak jangka pendek, yang dirasakan oleh banyak keluarga di Indonesia baik di kota maupun di desa. Di Indonesia banyak keluarga yang kurang familier melakukan sekolah di rumah. Bersekolah di rumah bagi keluarga Indonesia adalah kejutan besar khususnya bagi produktivitas orang tua yang biasanya sibuk dengan pekerjaannya di luar rumah. Demikian juga dengan problem psikologis anak-anak peserta didik yang terbiasa belajar bertatap muka langsung dengan guru-guru mereka. Seluruh elemen pendidikan secara kehidupan sosial “terpapar” sakit karena covid-19.

Pembelajaran dalam jaringan (*daring*)/online merupakan pembelajaran yang dilakukan tanpa tatap muka atau dengan sistem virtual/online.<sup>7</sup> 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 aplikais lainnya. Meskipun dapat menjadi solusi penunjang pembelajaran di tengah pandemi Covid-19, namun terdapat kendala kaena

---

<sup>5</sup>Euis Kurniati, Dina Kusumanita Nur Alfaeni, Fitri Andriani, Analisis Peran Orang Tua dalam Mendampingi Anak di Masa Pandemi Covid-19, *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Volume 5 Issue 1, 2021, hal. 245.

<sup>6</sup> Adi Wijayanto, dkk, *Bunga Rampai: Kolaborasi Multidisiplin Ilmu Dalam Menghadapi Tantangan di Era New Normal*, (Tulungagung: Akademia Pustaka, 2020), hal. 90

<sup>7</sup>I Ketut Ngurah Ardiawan & I Gede Teguh Heriawan, Pentingnya Komunikasi Guru Dan Orang Tua Serta Strategi PMP Dalam Mendukung Pembelajaran Daring, *Danapati : Jurnal Komunikasi* Vol 1 No 1, 2020, hal. 98.

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.<sup>8</sup>

Kreativitas pada anak perlu dipupuk dan dikembangkan. Karena dengan kreativitas mereka dapat menjadi pribadi yang kreatif. Kreativitas memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan anak. Melalui kreativitas, anak dapat berkreasi sesuai dengan bakat ataupun kemampuan, anak dapat memecahkan suatu masalah dan dapat meningkatkan kualitas hidupnya dimasa yang akan datang.<sup>9</sup> Oleh karena itu, diperlukan stimulasi yang dapat mengembangkan kreativitas anak, salah satunya melalui penggunaan media *Playdough*. Dalam kenyataan kreativitas anak usia dini belum berkembang dengan baik, anak usia dini belum lancar dalam mengungkapkan ide atau gagasan. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan tingkat kreativitas anak usia dini dengan menerapkan media *Playdough*, perbedaan tingkat kreativitas anak usia dini sebelum dan sesudah menggunakan media *Playdough*.

Taman Kanak-Kanak Ar Rochman pada masa pandemi covid 19 ini khususnya dikelas B, anak-anak masih kurang kreatif dalam menciptakan bentuk dengan menggunakan media *Playdough*. Terdapat 3 anak dari 15 anak yang

---

<sup>8</sup>Abd. Rahim Mansyur, Dampak COVID-19 Terhadap Dinamika Pembelajaran Di Indonesia, *Education and Learning Journal*, Vol. 1, No. 2, Juli 2020, hal. 115.

<sup>9</sup>Mhd.Habibu Rahman, Peranan Guru Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Metode Eksperimen Di Paud Asuhan Bunda Kabupaten Asahan, *Jurnal Qurroti: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, Vol.1 No. 2, 2019, 38.

sudah mulai mampu menciptakan berbagai bentuk dengan media *Playdough* tanpa bantuan. 7 dari mereka mampu menciptakan berbagai bentuk dengan melihat contoh yang sudah diberikan ibu guru. Sedangkan 5 dari mereka sama sekali tidak mau mencoba membuat kreativitas menggunakan *Playdough*, dan walaupun mau mencoba membuat karya itu karena didampingi dan dipegang tangannya oleh orang lain seperti ayah ibu atau kakaknya.

Fenomena di TK Ar Rohman Plosokandang, ditemukan penyebab ada anak yang kurang tertarik berkreasi dengan menggunakan *Playdough*. Berdasarkan hasil observasi peneliti kepada guru kelas B Tk Ar Rochman, menyebutkan bahwa anak-anak kelas B masih kurang mau berkreaitivitas menggunakan *Playdough* jika tidak ada contoh dari guru atau orang tua ataupun dibantu satu persatu dalam membuat berbagai bentuk kreativitas dengan *Playdough*.

Berdasarkan latar belakang yang peneliti sebutkan diatas, maka dalam penelitian ini, peneliti lebih tertarik memahami permasalahan melalui pendekatan kualitatif deskriptif, peneliti merasa permasalahan kurang adanya kreativitas anak menggunakan *Playdough* di TK Ar Rochman pada masa pandemic covid 19 ini sangat kompleks, dimana tidak dapat dipisah pisah menjadi variabel-variabel, karena saling berkaitan.

Oleh karena itu penelitian ini lebih ke fokus bagaimana upaya guru dan orang tua dalam meningkatkan kreativitas anak menggunakan media *Playdough*. Kreativitas adalah bagian dari rangkain dari berbagai aspek perkembangan anak, mulai dari aspek kognitif anak dirangsang untuk berfikir

membuat bentuk apa. Aspek Seni, anak akan mulai mencipta bentuk dengan mencoba menyerupai bentuk aslinya, hal ini mendorong kreativitas dibidang seni. Selain itu kreativitas dengan menggunakan play dough juga kan merangsang perkembangan motorik kasar dan halus anak usia dini. Anak mulai terlatih untuk menggerakkan otot-otot jari tangannya. Berdasarkan fenomena-fenomena tersebut peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian di TK Ar Rohman.

## **B.Fokus Penelitian**

Berdasarkan latar belakang yang peneliti uraikan diatas, maka fokus penelitiannya adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana perencanaan permainan *Playdough* oleh guru dan Orang tua dalam mengembangknkreativitas anak Pada Masa Pandemi Covid-19 di TK Ar Rochman Plosokandang?
2. Bagaimana pelaksanaan permainan *Playdough* oleh guru dan Orang tua dalam mengembangknkreativitas anak Pada Masa Pandemi Covid-19 di TK Ar Rochman Plosokandang?
3. Bagaimana hambatan dan solusi permainan *Playdough* oleh guru dan Orang tua dalam mengembangknkreativitas anak Pada Masa Pandemi Covid-19 di TK Ar Rochman Plosokandang?

## **C.Tujuan Penelitian**

Berdasarkan fokus penelitian tersebut diatas, maka tujuan peneliti dalam mengadakan penelitan ini adalah:

1. Untuk mengetahui perencanaan permainan *Playdough* oleh guru dan Orang tua dalam mengembangknkreativitas anak Pada Masa Pandemi Covid-19 di TK Ar Rochman Plosokandang.
2. Untuk mengetahui pelaksanaan permainan *Playdough* oleh guru dan Orang tua dalam mengembangknkreativitas anak Pada Masa Pandemi Covid-19 di TK Ar Rochman Plosokandang.
3. Untuk mengetahui hambatan dan solusi permainan *Playdough* oleh guru dan Orang tua dalam mengembangknkreativitas anak Pada Masa Pandemi Covid-19 di TK Ar Rochman Plosokandang.

#### **D.Kegunaan Penelitian**

Setelah penelitian ini dilakukan, diharapkan dapat memperoleh manfaat yang dapat membuka wawasan dan memberikan cara baru bagi guru dan orang tua dalam mengembangkan kreativitas anak bermain *Playdough*

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini secara teoretis diharapkan memiliki kontribusi untuk menyumbangkan teori dalam pendidikan dan perkembangan pada anak usia dini.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peneliti

Sebagai tambahan wawasan dan pengetahuan baru bagi orang tua dan guru dalam mengembangkan kreativitas anak bermain *Playdough*.

b. Bagi guru

Pentingnya media pembelajaran bagi anak usia dini, untuk menambah wawasan dan pengetahuan guru dalam meningkatkan kreativitas anak melalui media *Playdough*

a. Bagi anak

Instrumen penelitian ini dapat melatih anak dalam meningkatkan kreativitasnya dalam menciptakan bentuk dengan media *Playdough*

b. Bagi peneliti lain

Penelitian ini dapat menjadi bahan kajian dan referensi untuk penelitian yang akan datang bagi peneliti yang melakukan penelitian sejenis.

c. Bagi perguruan tinggi

Hasil penelitian ini dapat digunakan oleh Institut Agama Islam Negeri Tulungagung sebagai bahan masukan dan sumbangan pemikiran untuk motorik halus bagi anak usia 5-6 tahun.

## **E. Penegasan Istilah**

### **1. Secara Konseptual**

- a. Permainan *Playdough* adalah media bermain yang merupakan bentuk modern dari mainan tanah liat (lempung). *Playdough* merupakan salah satu permainan edukatif yang mudah didapat dengan harga yang terjangkau dan bisa juga membuat sendiri. Dengan bermain *Playdough* anak bebas membentuk sesuai dengan keinginan dan daya imajinasi. Anggraini menjelaskan bahwa permainan *Playdough* adalah salah satu aktifitas yang bermanfaat untuk perkembangan motorik, kognitif, dan

kesabaran anak. Melalui bermain *Playdough*, anak tak hanya bermain, tapi juga bermanfaat untuk meningkatkan perkembangan otaknya. Dengan *Playdough*, anak-anak bisa membuat bentuk apa pun dengan cetakan ataupun bentuk bebas sesuai dengan kreativitasnya masing-masing.<sup>10</sup>

- b. Kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru. Bukan berarti harus sama sekali baru, tetapi dapat juga sebagai kombinasi dari unsur-unsur yang telah ada sebelumnya.<sup>11</sup> Kreativitas dapat dikembangkan dan ditingkatkan sesuai kemampuan masing-masing individu.

## 2. Secara Operasional

- a. Permainan *Playdough* adalah salah permainan yang digemari anak. Mainan ini adalah semacam tanah liat buatan berwarna-warni yang bisa dibentuk sesuai kreasi anak. Mainan ini termasuk mainan edukasi yang membentuk gerak motorik anak agar berkembang dengan baik, menciptakan daya imajinasi dan kreativitas masing-masing individu.
- b. Kreativitas adalah kemampuan seseorang dalam mengekspresikan ide-ide dan imajinasinya untuk menciptakan sesuatu baik berupa gagasan maupun suatu karya. Jika dikaitkan dengan anak usia dini, kreativitas merupakan kemampuan anak menciptakan suatu karya melalui imajinasinya dengan mengeksplorasi berbagai media.

---

<sup>10</sup> Anggraini Adityasari, *Main Matematika Yuk!*, (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2013), hal. 27

<sup>11</sup> Elizabeth B. Hurlock. 1978. *Perkembangan Anak*: Jakarta: Penerbit Erlangga

## **F.Sistematika Pembahasan**

Untuk mempermudah dalam memahami alur skripsi ini perlu kiranya dikemukakan tentang sistematika pembahasannya yang digunakan .

Adapun bentuk sistematika pembahasannya adalah sebagai berikut:

BAB I: Pendahuluan, Pada bab ini penulis membahas berbagai gambaran singkat untuk mencapai tujuan penulisan yang meliputi: konteks penelitian, fokus penelitian, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, penegasan istilah, dan sistematika pembahasan.

BAB II: Kajian Pustaka, Pada bab ini membahas tentang implementasi bermain *playdough*, guru dan orang tua, kreativitas, penelitian terdahulu yang relevan dan paradigma penelitian.

BAB III: Metode Penelitian, pada bab ini pendekatan dan jenis penelitian, lokasi penelitian, kehadiran penelitian sumber data, prosedur pengumpulan data, teknik analisis data, pengecekan keabsahan data.

BAB IV: Paparan Data, memaparkan data-data dari hasil penelitian yang disajikan dengan topik sesuai dengan pertanyaan-pertanyaan penelitian dan hasil analisis data, paparan data tersebut diperoleh dari wawancara, observasi, serta dokumentasi yang telah dilakukan peneliti.

BAB V Pembahasan hasil penelitian yang dilakukan peneliti. Memuat gagasan peneliti, keterkaitan antara teori-teori dengan temuan penelitian, serta menafsirkan dan menjelaskan temuan yang diungkap dari lapangan. Dari

sinilah peneliti dapat mengklasifikasi data-data dalam rangka mengambil kesimpulan penyajian.

BAB VI: Penutup, Bab ini merupakan bab terakhir dari pembahasan dan penelitian dalam penulisan skripsi ini, yaitu menyimpulkan hasil penelitian secara menyeluruh. Kemudian dilanjutkan dengan memberikan saran-saran sebagai perbaikan dari segala kekurangan.