

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak. Oleh karena itu, pendidikan anak usia dini memberikan kesempatan bagi anak untuk mengembangkan kepribadian dan potensi secara maksimal. Sebagaimana yang dinyatakan dalam Undang-Undang Nomer 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (pasal 1 ayat 14) adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan melalui pendidikan untuk pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Untuk mewujudkannya maka dipersiapkan pola pendidikan, pengasuhan dan pengembangan anak usia dini secara terencana, terpadu dan menyeluruh yang melibatkan semua komponen yang dapat mempengaruhi tumbuh kembang anak usia dini.²

² Ery Khaeriyah, Aip Saripudin, Riri Kartiyawati, ” Penerapan Metode Eksperimen dalam Pembelajaran Sains untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini”, Jurnal Pendidikan Anak, Vol. 4, No. 2, (2018), hal. 103

Pendidikan bagi anak usia dini sebagai pondasi awal pendidikan harus dilaksanakan semaksimal mungkin, orang tua sebagai pendidikan pertama dan yang paling utama dalam memberikan pendidikan dan pengajaran bagi anak. Ketika anak masuk dalam lingkungan sekolah, guru yang membantu peran dari orang tua. Guru memiliki peran dalam memberikan fasilitas bagi anak agar mampu meningkatkan kemampuan yang telah dimiliki. Guru memiliki peran merancang pembelajaran, memberikan motivasi pada anak untuk selalu meningkatkan kemampuannya dan melaksanakan pembelajaran yang menyenangkan, berpusat pada anak, memberikan keleluasaan kreativitas bagi anak serta meningkatkan aspek perkembangan agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, dan seni.³

Kegiatan bermain bagi anak usia dini adalah sesuatu yang sangat penting dalam perkembangan dan pertumbuhannya. Bermain bagi anak tidak sekedar mengisi waktu luang, tapi media bagi anak untuk belajar. Setiap bentuk kegiatan bermain pada anak usia dini merupakan nilai positif terhadap perkembangan seluruh aspek yang ada dalam diri anak. Dalam bermain anak memiliki nilai kesempatan untuk mengekspresikan sesuatu yang sedang dirasakan atau dipikirkan anak. Bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan anak dengan perasaan gembira, melibatkan peran aktif anak, memiliki hubungan sistematis dengan hal-hal di luar

³ Nurul Annisa Dewantari Nasution dan Yulianti, "Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Metode Pembelajaran *Field Trip* (Karya Wisata) di TK Rahmatkan Kota Jambi", *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, Vol. 2, No.2, (2020), hal. 33

bermain (seperti perkembangan kreativitas) dan merupakan interaksi anak dengan lingkungannya.⁴

Kreativitas menurut Santrock yaitu kemampuan untuk memikirkan sesuatu dengan cara-cara yang baru dan tidak biasa serta melahirkan suatu solusi yang unik terhadap masalah-masalah yang dihadapi. Menurut Mayesty kreativitas adalah cara berfikir dan bertindak atau menciptakan sesuatu yang original dan bernilai atau berguna bagi orang tersebut dan orang lain. Kreativitas berhubungan dengan kemampuan untuk menciptakan, mengadakan, menemukan suatu bentuk baru dan atau untuk menghasilkan sesuatu melalui keterampilan imajinatif, hal ini berarti kreativitas berhubungan dengan pengalaman mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu dalam hubungan dengan diri sendiri, dengan alam dan orang lain.⁵

Menurut Firman dan Munandar kreativitas ialah ekspresi seluruh kemampuan anak. Oleh karena itu, kreatifitas hendaknya sudah dikembangkan sedini mungkin semenjak anak dilahirkan. Kreativitas merupakan kemampuan untuk memberikan gagasan baru dan menerapkannya dalam pemecahan masalah, atau kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru, yang dapat berupa kegiatan imajinatif yang mencakup pembentukan pola baru dan gabungan informasi yang diperoleh dari

⁴ Pupung Puspa Ardini dan Anik Lestarinigrum, *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*, (Nganjuk: Adjie Media Nusantara, 2018), hal. 3-4

⁵ Nadia Fauziah, "Penggunaan Media Bahan Alam untuk Meningkatkan Kreativitas Anak", *Jurnal Ilmiah* Vol. 8, No.1, (2013), hal. 24-25

pengalaman sebelumnya dan pencocokan hubungan lama ke situasi baru dan mungkin mencakup pembentukan korelasi baru, dan harus memiliki maksud dan tujuan yang ditentukan, bukan fantasi semata. Bisa berupa atau berbentuk produk seni, produk ilmiah, kesusasteraan, atau mungkin bersifat prosedural atau metodologis.⁶

RA Kartini Pakisrejo merupakan lembaga pendidikan di bawah naungan Yayasan Islam Sabilul Muhtadin Pakisrejo, Kecamatan Rejotangan, Kabupaten Tulungagung. Lembaga RA Kartini Pakisrejo merupakan satu-satunya lembaga RA di desa Pakisrejo yang memiliki kepercayaan banyak dari masyarakat Pakisrejo bahkan masyarakat di luar desa Pakisrejo. RA Kartini Pakisrejo memiliki beberapa kegiatan unggulan, salah satunya kegiatan *Fun Saturday*. *Fun* artinya menyenangkan, *Saturday* artinya sabtu. Jadi, *Fun Saturday* adalah kegiatan menyenangkan yang selalu dilaksanakan setiap hari sabtu, kegiatan ini berlangsung di luar ruangan, diikuti oleh semua siswa dan para guru terkadang juga melibatkan orang tua untuk berpartisipasi.⁷

Kegiatan *fun saturday* bisa disebut juga dengan sabtu ceria, terlaksana setiap hari sabtu dari pagi hingga jam pulang sekolah, terlaksana tanpa KBM dan kebanyakan aktivitasnya dilaksanakan di *outdoor*. Setiap minggunya *fun saturday* memiliki kegiatan yang berbeda-beda, yang termuat dalam kegiatan *fun saturday* yaitu sekumpulan kegiatan bermain/permainan yang dapat mengembangkan kreativitas

⁶ Masganti Sit, dkk, *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini (Teori dan Praktik)*, (Medan: Perdana Publishing, 2016), hal. 1-2

⁷ Hasil observasi peneliti pada bulan September 2021

anak.⁸ *Fun Saturday* memiliki kesamaan/serupa dengan penerapan STEAM, STEAM merupakan model pembelajaran yang menuntut anak menghasilkan sebuah produk, anak distimulasi dengan memberikan kebebasan untuk mengekspresikan diri dalam membuat hasil karya dengan memanfaatkan lingkungan sekitar, memberikan kebebasan pada anak untuk bereksplorasi.⁹

Kegiatan *Fun Saturday* ini masih jarang diterapkan di lembaga pendidikan anak usia dini. Oleh karena itu, peneliti ingin mengkaji dan mengetahui bagaimana perencanaan penerapan kegiatan *fun Saturday* dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini, bagaimana pelaksanaan penerapan kegiatan *fun Saturday* dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini, dan bagaimana evaluasi penerapan kegiatan *fun Saturday* dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini di RA Kartini Pakisrejo yang sudah lebih dulu menerapkan kegiatan *Fun Saturday* dan menjadi salah satu kegiatan unggulan di lembaga tersebut.¹⁰

B. Fokus Penelitian

1. Bagaimana perencanaan penerapan kegiatan *fun Saturday* dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini ?
2. Bagaimana pelaksanaan penerapan kegiatan *fun Saturday* dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini ?

⁸ Hasil observasi peneliti pada bulan September 2021

⁹ Aas Hasanah, Ajeng Sri Hikmayani, Nani Nurjanah, "Penerapan Pendekatan STEAM dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini", Jurnal *Golden Age* Universitas Hamzanwadi Vol. 5, No. 02, (2021), Hal. 276

¹⁰ Hasil observasi peneliti pada bulan September 2021

3. Bagaimana evaluasi penerapan kegiatan *fun Saturday* dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini ?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mendeskripsikan perencanaan penerapan kegiatan *fun Saturday* dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini
2. Untuk mendeskripsikan pelaksanaan penerapan kegiatan *fun Saturday* dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini
3. Untuk mendeskripsikan evaluasi penerapan kegiatan *fun Saturday* dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini.

D. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu memberi manfaat baik secara teoritis maupun praktis. Adapun kegunaan penelitian adalah sebagai berikut :

1. Secara Teoritis
 - a. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi kajian, pengetahuan, wawasan dan pandangan terutama tentang penerapan *fun saturday* dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini.
 - b. hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi khasanah keilmuan dibidang penelitian, khususnya tentang penerapan *fun saturday* dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini, di pendidikan anak usia dini.
2. Secara Praktis
 - a. Bagi pendidik
 - 1) Meningkatkan pengetahuan dan kemampuannya dalam mengajar.

- 2) Menambah kreativitas guru dalam proses pembelajaran
- 3) Agar guru termotivasi bahwa penggunaan teknik dan media yang menarik bagi anak sangatlah penting, dan menjadi strategi pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan.

b. Untuk Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini

Dapat dijadikan contoh untuk memperbaiki sistem pembelajaran yang akan meningkatkan mutu dari hasil pendidikan, serta memberikan acuan belajar yang menarik bagi anak melalui kegiatan *fun Saturday*.

c. Bagi peneliti selanjutnya

Berdasarkan penelitian, diharapkan dapat menambah referensi dan menambah manfaat bagi peneliti selanjutnya yaitu sebagai acuan pada penelitian selanjutnya serta sebagai kajian yang lebih mendalam tentang penerapan kegiatan *fun Saturday* dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini.

E. Penegasan Istilah

1. Penegasan Konseptual

- a. Kegiatan *fun Saturday*, *fun* artinya menyenangkan sedangkan *Saturday* artinya sabtu. Jadi *fun Saturday* merupakan kegiatan menyenangkan yang dilaksanakan di hari sabtu, kegiatannya rata-rata dilaksanakan di *outdoor*, di dalam kegiatan *fun Saturday* sama sekali tidak ada KBM di kelas. Kegiatan *fun Saturday*

cenderung memberikan aktivitas kepada anak usia dini untuk lebih banyak mengeksplor hal baru dan bereksperimen, entah itu tentang ilmu pengetahuan atau aktivitas tertentu melalui bermain/permainan yang menyenangkan.¹¹

- b. Menurut Rachmawati dan Kurniati Kreativitas merupakan suatu proses mental individu yang melahirkan gagasan, proses, metode ataupun produk baru yang efektif yang bersifat imajinatif, estetis, fleksibel, integrasi, suksesi, diskontinuitas, dan diferensiasi yang berdaya guna dalam berbagai bidang untuk pemecahan masalah.¹²

2. Penegasan Operasional

Penegasan operasional dari judul “Penerapan *Fun Saturday* dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini di RA Kartini Pakisrejo” adalah kegiatan yang diterapkan sebagai upaya untuk mengembangkan kreativitas anak dengan kegiatan bermain/permainan yang menyenangkan yang termuat di dalam *fun Saturday*.

F. Sisematika Pembahasan

Untuk mendapatkan hasil penelitian yang dapat dipahami oleh peneliti, maka susunan penelitian ditulis secara sistematis sebagai berikut :

1. Bagian awal meliputi : Bagian ini terdiri dari halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, pernyataan keaslian, motto, persembahan, prakata, daftar gambar, daftar lampiran, abstrak, daftar isi.

¹¹ Hasil observasi peneliti pada bulan September 2021

¹² *Ibid*, hal.1219

2. Bagian utama (inti) terdiri dari :

Bab I Pendahuluan terdiri dari : Latar Belakang, fokus penelitian, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, penegasan istilah dan sistematika pembahasan.

Bab II Kajian Teori terdiri dari : Deskripsi teori yang meliputi (tinjauan mengenai Penerapan *Fun Saturday* Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini) penelitian terdahulu, dan paradigma penelitian.

Bab III Metode Penelitian terdiri dari : rancangan penelitian, kehadiran peneliti, lokasi penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, analisis data, pengecekan keabsahan temuan, dan tahap-tahap penelitian.

Bab IV Laporan Hasil Penelitian, berisi tentang paparan data yang di sajikan dalam topik sesuai dengan pertanyaan-pertanyaan peneliti dan hasil analisis data. Paparan data tersebut diperoleh melalui pengamatan yang terjadi di lapangan, dan hasil wawancara.

Bab V Pembahasan, dalam bab ini berisi pembahasan mengenai temuan-temuan penelitian yang telah dikemukakan.

Bab VI Penutup, dalam bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran.

Bagian Akhir, terdiri dari: daftar rujukan, lampiran-lampiran, dan daftar riwayat hidup.