

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Strategi merupakan sebuah cara atau metode, yang digunakan pendidik untuk mempermudah proses pembelajaran sehingga dapat mencapai hasil yang optimal (Ikbal Barlian, 2013:243). Dijelaskan lebih lanjut oleh Daud (2018:91) bagi pendidik, strategi dapat dijadikan pedoman dan acuan bertindak yang sistematis dalam pelaksanaan pembelajaran. Sedangkan bagi peserta didik, penggunaan strategi pembelajaran dapat mempermudah proses belajar serta mempercepat memahami isi pembelajaran yang berimplikasi pada hasil belajarnya (Saprin, 2017:126).

Strategi pembelajaran pada anak usia dini mengedepankan aspek-aspek aktivitas bermain, bernyanyi (bergembira), bercerita (mendongeng), karyawisata, demonstrasi, berdialog (bermain peran), dan pemberian tugas (Ginting et al. 2021:103). Aspek-aspek tersebut mampu mengasah kecerdasan otak, kecerdasan emosi, dan keterampilan fisik yang dilakukan dengan ceria, bebas, dan tanpa beban. Penerapan metode pengajaran tersebut diselenggarakan oleh pendidik secara variatif dan inovatif dalam setiap kali tatap muka. Pemilihan strategi pembelajaran yang tepat dapat menstimulus pertumbuhan dan perkembangan anak, yang dibuktikan dengan meningkatnya kreativitas imajinasi anak.

Perkembangan kreativitas pada anak usia dini merupakan salah satu perkembangan yang sangat penting untuk diperhatikan. (Ii, 2007:31) menjelaskan. Beberapa alasan perlunya dikembangkan kreativitas anak diantaranya: (1) kreasi anak dapat menunjukkan aktualisasi diri; (2) mampu berpikir kreatif dalam menyelesaikan suatu masalah; (3) memberikan kepuasan pada diri anak; (4) meningkatkan kualitas hidup ; dan (5) menghasilkan ide-ide baru, penemuan baru dan teknologi baru.

Terkait pendapat di atas, perkembangan kreativitas yang baik dan terarah harus ditanamkan pada anak usia dini, karena kemampuan kreativitas merupakan

dasar dalam pengembangan jiwa dan kepribadiannya (Rasdyahati, n.d. 2015:1) Untuk meminimalisir terhambatnya perkembangan kreativitas anak usia dini pada masa pandemi, maka pendidik harus menyusun dan melaksanakan strategi yang tepat dalam mengembangkan perkembangan kreativitas anak usia dini (Widyasanti, 2021:75).

Merebaknya *Corona Virus Disease* (Covid-19) mengubah strategi pembelajaran. Sebelumnya proses pembelajaran dilaksanakan secara langsung dengan penilaian mengacu pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Namun sekarang berubah menjadi pembelajaran daring atau *e-learning* (Safari et al, 2011:1148). Menurut Kristiani et al. 2021:1241, mengungkapkan bahwa “*E-learning* merupakan segala bentuk aktivitas yang memanfaatkan media elektronik untuk belajar”. Pembelajaran ini bermanfaat membangun komunikasi dengan berdiskusi antara pendidik dengan anak, saling berinteraksi dan berdiskusi dengan satu dan lainnya, memudahkan anak berinteraksi dengan pendidik dan orang tua.

Penerapan *e-learning* di era pandemi Covid-19 merupakan sarana yang tepat untuk melihat perkembangan kreativitas imajinasi anak melalui laporan orang tua dengan tujuan orang tua dapat melihat langsung perkembangannya. Pendidik memberikan materi kepada anak berupa gambar, video, dan audio yang dapat diunduh oleh orang tua langsung, dan mempermudah pendidik membuat materi dimana saja dan kapan saja (Meidawati, 2019:30). Media belajar yang digunakan pendidik tersedia di internet berbentuk foto, gambar, film animasi, dan video, banyak ragamnya dan mudah diakses, dapat diunduh secara bebas (*free*). Pemanfaatan media tersebut diharapkan mampu menghadirkan pembelajaran lebih inovatif, menyenangkan, efektif dan efisien serta membuat pembelajaran lebih kontekstual.

Transformasi pendidikan tatap muka ke dalam bentuk digital memiliki peluang dan tantangan yang sangat berat bagi pendidik. Problematika yang terjadi sekarang ini, diantaranya : belum semuanya pendidik mendapatkan pelatihan, kurangnya pengalaman pendidik dalam menerapkan pembelajaran *e-learning*, penguasaan TIK rendah, keterbatasan waktu, serta kurangnya kepedulian orang tua dalam mendampingi anak belajar, kurangnya prasarana berupa jaringan

internet/wifi, lemahnya signal, serta belum memiliki *smartphone android* (Susanti, 2020:66). Dampak negatif yang timbul dari pembelajaran *e-learning* menyebabkan anak kurang sosialisasi dengan lingkungan sekitar (Oktaria dan Putra, 2020:47).

Hasil pra penelitian yang dilaksanakan pada hari Senin, 13 September 2021 ditemukan kemampuan kreativitas imajinasi anak berbeda-beda, dan sebagian besar kreativitas anak dikategorikan masih rendah di TK PGRI 04 Jatiroto Kayen Kabupaten Pati. Kondisi tersebut ditunjukkan pada aktivitas anak selama mengerjakan tugas keterampilan terlihat mencontoh dan tidak mau mencoba menambah bentuk lain dari contoh yang sudah ada. Anak juga masih memiliki daya kreativitas yang rendah, ditunjukkan dari kemampuannya yang pasif dalam berkegiatan menyelesaikan tugas dari pendidik. Dalam hal ini anak masih menunggu perintah pendidik, tidak mempunyai ide sendiri, belum bisa mengungkapkan idenya sendiri kalau tidak dibantu oleh pendidik ataupun orang tuanya, dan anak-anak masih tergantung dengan pendidik ataupun orang tuanya. Anak selalu meminta untuk diberi contoh dalam melaksanakan tugas, dan selalu meminta bantuan pendidik dalam menyelesaikan tugas.

Problematika yang terdapat dalam proses pembelajaran daring harus dapat ditemukan solusi pemecahannya. Untuk mengatasi kelemahan pembelajaran *e-learning*, maka peneliti menerapkan strategi *Blended Learning*. Menurut Widiara and Life, 2018:66) menyatakan bahwa "*Blended Learning* adalah pembelajaran perpaduan antara kelas tradisional dengan pembelajaran berbasis teknologi modern". Strategi pembelajaran *Blended Learning* mengasah kreativitas, anak dapat berimajinasi sesuai dengan apa yang dipikirkannya sehingga anak dapat menciptakan suatu produk atau hasil karya yang berbeda. Kreativitas anak usia dini ditandai dengan kemampuan membentuk imajinasi mental, konsep berbagai hal yang tidak hadir dihadapannya.

Imajinasi merupakan potensi untuk mengembangkan kecerdasan dan keterampilan juga kreativitas anak dimasa yang akan datang. Imajinasi anak berkembang seiring dengan berkembangnya kemampuan intelektualnya sehingga anak dapat berkreativitas dengan baik. Anak yang memiliki imajinasi yang tinggi

mampu menjadi pemikir kreatif, sehingga mampu menghadapi dan mencari solusi atas setiap permasalahan yang dihadapinya kelak. Imajinasi dapat menumbuhkan daya pikir kreatif anak agar dapat mengembangkan kecerdasannya sehingga anak tersebut akan berpikir kritis dan selalu memiliki pendapat lain terhadap apa yang dilihat dan dirasakan serta berpikir bahwa selain yang dilihat mungkin ada yang belum dilihat. Dengan berimajinasi anak dapat mengembangkan kemampuan daya pikir dan daya ciptanya tanpa dibatasi kenyataan dan realitas sehari-hari, anak bebas berpikir sesuai pengalaman dan khayalannya (Amini, n.d. 2014:1.4). Usaha-usaha pendidik dalam mengembangkan imajinasi anak bertujuan untuk menstimulasi, menumbuhkan dan meningkatkan potensi kecerdasan serta kreativitasnya di masa pertumbuhan anak tersebut.

Berpijak pada penelitian yang dilakukan beberapa peneliti sebelumnya diantaranya oleh Widyawati (2019) dan Makaria & Sari (2021) yang melakukan penelitian bahwa pembelajaran *e-learning* sangat tepat diterapkan di masa pandemi, sehingga kreativitas anak dapat berkembang dengan baik melalui video pembelajaran. Dalam penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh Fajriah et al., (2020) dan Poppyariyana & Zultiar (2021) ditunjukkan hasil bahwa pembelajaran *blended learning* juga dapat digunakan sebagai alternatif strategi untuk meningkatkan tumbuh kembang anak usia dini di Masa Pandemi Covid-19.

Penelitian berikutnya yang juga ada kesamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh Widyasanti (2021) dan Fajriah et al., (2020) yang melakukan penelitian tentang strategi pembelajaran yang tepat di era pandemi Covid-19 adalah Daring (dalam jaringan), Luring (luar jaringan), *Home visit* (kunjungan ke rumah dalam proses pembelajaran) dan *Shiff* atau bergantian dengan tatap muka (khusus bagi zona hijau). Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh (Safari et al. 2011) menunjukkan bahwa *e-learning* (daring) dan tatap muka (luring) merupakan strategi pembelajaran yang tepat di era pandemi Covid-19. Penelitian yang dilakukan Aji et al., (2020) dan Hanik et al., (2021) juga memiliki kesamaan dari penelitian yang dilakukan oleh Safari et al., (2011), Fajriah et al., (2020), Widyawati (2019) dan Poppyariyana & Zultiar (2021), hasil yang ditunjukkan

bahwa *Blended Learning* memiliki beberapa keunggulan, diantaranya: pembelajaran yang lebih efektif, pembelajaran yang mandiri, pembelajaran yang kreatif dan mudah digunakan di era pandemi Covid-19, untuk anak usia dini.

Dari kelima penelitian yang dilakukan diatas, memiliki beragam permasalahan yang terjadi dan mampu diselesaikan sesuai tingkat kebutuhan dari masing-masing anak, dalam pemberian metode pembelajaran, yang mampu dengan mudah diterima oleh anak usia dini. Agar anak-anak mendapatkan pendidikan yang layak dengan metode *Blended Learning* dimana guru dan siswa tidak hanya bertemu secara *on line*, akan tetapi juga bisa bertemu secara tatap muka. Hal ini dilakukan untuk menghindari penularan virus *Covid-19* yang penyebarannya semakin tidak terkendali di TK PGRI 04 Jatiroto Kayen Kabupaten Pati.

Maka dari itu pembelajaran dengan metode *Blended Learning* dapat dilakukan secara jarak jauh atau online, juga dapat dilakukan secara offline atau tatap muka terbatas. Terkait paparan di atas, *Blended Learning* merupakan strategi pembelajaran yang tepat untuk mengembangkan kreativitas imajinasi anak usia dini. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk mengkaji permasalahan tersebut dengan melakukan penelitian yang berjudul “Kreativitas Imajinasi Anak Pada Pembelajaran *Blended Learning* di Masa Pandemi Covid-19 (Studi Kasus TK PGRI 04 Jatiroto Kayen Kabupaten Pati)”.

Pada penelitian kualitatif ditambahkan focus dan Lokus Penelitian (cek panduan pedoman tesis)

## **1.2 Fokus dan Lokus Penelitian**

Fokus penelitian perlu dibuat agar peneliti bisa berkonsentrasi pada satu titik yang menjadi pusat perhatian. Dari latar belakang masalah tersebut, maka fokus penelitian ini adalah *Blended Learning* yang diterapkan pada era pandemi COVID-19 dalam mengembangkan kreativitas imajinasi anak di TK PGRI 04 Jatiroto Kayen Kabupaten Pati.

Lokus penelitian adalah tempat lokasi penelitian tersebut dilakukan. Lokasi penelitian ini adalah di TK PGRI 04 Jatiroto Kayen Kabupaten Pati. Peneliti

memilih sekolah ini karena sekolah tersebut belum melakukan pembelajaran *Blended learning* yang maksimal dan memiliki latar belakang yang sangat menarik, yaitu proses pembelajaran *Blended Learning* masih belum sesuai dengan dilapangan disebabkan beberapa hal. Adapun penyebabnya adalah SDM di TK PGRI 04 Jatiroto Kayen Kabupaten Pati belum menerapkan sistem *Blended Learning*.

### **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan dari uraian latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1.3.1 Bagaimana pelaksanaan pembelajaran *Blended Learning* dalam membentuk kreativitas imajinasi anak pada masa pandemi Covid-19 di TK PGRI 04 Jatiroto Kayen Kabupaten Pati ?
- 1.3.2. Apa faktor pendukung dan faktor penghambat dilaksanakannya pembelajaran *Blended Learning* di masa pandemi Covid-19 di TK PGRI 04 Jatiroto Kayen Kabupaten Pati ?

### **1.4 Tujuan Penelitian**

Berpijak pada rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1.4.1 Menganalisis pelaksanaan pembelajaran *Blended Learning* dalam mengembangkan kreativitas imajinasi anak pada era pandemi Covid-19 di TK PGRI 04 Jatiroto Kayen Kabupaten Pati.
- 1.4.2 Menganalisis faktor pendukung dan faktor penghambat dilaksanakannya pembelajaran *Blended Learning* di masa pandemi Covid-19 pada TK PGRI 04 Jatiroto Kayen Kabupaten Pati.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis dan manfaat praktis, dijabarkan sebagai berikut:

### 1.5.1 Manfaat Teoritis

Manfaat penelitian yang diharapkan pada aspek teoritis, diantaranya :

- 1.5.1.1 Penelitian ini diharapkan memberikan sumbangan pemikiran bagi perkembangan ilmu pendidikan, khususnya seorang pendidik perlu menerapkan strategi pembelajaran *Blended Learning* pada era pandemi Covid-19 untuk menstimulus pertumbuhan dan perkembangan anak sehingga meningkatkan kreativitas imajinasi.
- 1.5.1.2 Penelitian ini dapat disajikan sebagai pilihan dalam menerapkan strategi pembelajaran *Blended Learning* untuk meningkatkan kreativitas imajinasi pada anak usia dini di era pandemi Covid-19.

### 1.5.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini dapat memberikan keuntungan bagi sekolah, pendidik, anak didik, dan para peneliti selanjutnya. Adapun manfaat praktis pada penelitian ini, dijabarkan sebagai berikut :

- 1.5.2.1 Bagi sekolah, penelitian ini dapat memberikan sumbangan yang positif terhadap kemajuan sekolah, meningkatkan kualitas pendidikan, serta dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan bagi sekolah dalam mengevaluasi pelaksanaan proses belajar utamanya dalam meningkatkan perkembangan kreativitas imajinasi anak usia dini.
- 1.5.2.2 Bagi Pendidik, hasil penelitian diharapkan dapat dijadikan pedoman dan strategi pembelajaran yang tepat di era pandemi Covid-19 dalam mendidik anak sejak dini sesuai dengan tahapan perkembangannya guna menciptakan generasi yang cerdas, kreatif dan berakhlak mulia.
- 1.5.2.3 Bagi Anak Didik, hasil penelitian ini dapat melatih bahasa yang dimiliki anak agar berkembang sesuai dengan pencapaian usia anak. Dengan memberikan proses pembelajaran yang menarik dapat memotivasi anak agar lebih meningkatkan kreativitas imajinasi anak dan sebagai modal awal untuk keberhasilan dalam berbagai aspek kehidupannya di Era Pandemi Covid-19.
- 1.5.2.4 Bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini diharapkan mampu memperkaya informasi empirik tentang strategi pembelajaran *Blended*

*Learning* dalam mengembangkan kreativitas imajinasi di masa pandemi Covid-19 dengan menambahkan ataupun mengubah strategi pembelajaran yang lainnya sehingga dapat menyempurnakan penelitian ini.

## **1.6 Ruang Lingkup Penelitian**

Adapun ruang lingkup yang dikaji dalam penelitian yang berjudul “*Strategi Pembelajaran Blended Learning untuk meningkatkan Kreativitas, imajinasi anak usia dini pada masa pandemi Covid-19 di TK PGRI 04 Jatiroto Kayen Kabupaten Pati*” ini penelitian dibatasi pada:

### **1.6.1 Pengembangan Kreativitas Imajinatif**

Pengembangan adalah upaya memperluas atau mewujudkan potensi-potensi, membawa suatu keadaan secara bertingkat kepada suatu keadaan yang lebih lengkap, lebih besar, lebih baik. Kreativitas anak usia dini dicirikan memiliki kebebasan dan keluwesan dalam beraktivitas. Kreativitas anak usia dini juga ditandai dengan daya imajinasinya dalam berbagai hal, dan memiliki rasa keingintahuan yang besar.

Pengembangan kreativitas adalah upaya memperluas ciri-ciri khas yang dimiliki oleh individu yang menandai adanya kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang sama sekali baru atau kombinasi dari karya-karya yang telah ada sebelumnya menjadi suatu karya yang baru dilakukan melalui interaksi dengan lingkungannya untuk menghadapi permasalahan dan mencari alternatif pemecahannya melalui cara-cara berfikir divergen.

Dalam penelitian ini, kreativitas yang dimaksud adalah kemampuan untuk mewujudkan karya seni (seni musik, seni rupa, dan seni drama) sebagai hasil kreativitas imajinasinya. Kemampuan seni, berbahasa, sains dan bermain yang diharapkan dapat dimiliki anak usia dini pada kelompok A dan B TK PGRI 04 Jatiroto Kayen Kabupaten Pati. Kreativitas dalam penelitian ini adalah satu kemampuan yang ditandai dengan empat aspek kreativitas : kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), keaslian (*originality*), dan elaborasi (*elaboration*). Pada penelitian ini anak menunjukkan : (a) keberanian dalam membuat gambar atau



coreta; (b) aktif bertanya; (c) berani menjawab pertanyaan dari guru; (d) senang mencoba hal-hal yang baru; (e) berani diajak untuk bermain yang seru; (f) berani mengeluarkan ide atau gagasan dari hasil percobaan yang telah dibuatnya; dan (g) mampu mengerjakan tugas dari guru tanpa menunggu contoh. Kreativitas dalam penelitian ini diupayakan melalui pemberian kebebasan kepada anak dalam berkegiatan melalui tayangan video.

#### 1.6.2 Anak Usia Dini

Dalam Pasal 28 Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 ayat 1, disebutkan bahwa anak yang termasuk anak usia dini adalah anak yang masuk dalam rentang usia 0-6 tahun. Anak usia dini adalah anak yang berkisar antara 0-6 tahun yang memiliki pertumbuhan dan perkembangan yang luar biasa sehingga muncul berbagai keunikan pada dirinya.

Masa anak usia dini disebut dengan istilah “Golden age” atau masa emas. Pada masa ini hampir seluruh potensi anak mengalami masa peka untuk tumbuh dan berkembang secara cepat dan hebat. Perkembangan setiap anak tidak sama karena setiap individu memiliki perkembangan yang berbeda. Makanan yang bergizi dan seimbang serta stimulus yang intensif sangat dibutuhkan untuk pertumbuhan dan perkembangan tersebut. Apabila anak diberi stimulasi secara intensif dari lingkungannya, maka anak akan mampu menjalani tugas perkembangan dengan baik.

Di masa anak usia dini ini merupakan usia yang paling kritis atau paling menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian seseorang. Perolehan kesempatan untuk mengoptimalkan tugas-tugas perkembangan pada anak usia dini sangat menentukan keberhasilan perkembangan anak. Setiap manusia pada dasarnya memiliki potensi kreatif sejak lahir tanpa kecuali, walaupun setiap manusia berbeda dalam macam potensi yang dimiliki. Potensi anak yang sangat tinggi untuk dikembangkan meliputi potensi kognitif, bahasa, sosial, emosional, kemampuan fisik, kreatif serta imajinatif.

#### 1.6.3 Strategi Pembelajaran *Blended Learning*

*Blended Learning* merupakan strategi pembelajaran yang mengintegrasikan pembelajaran tradisional tatap muka dan pembelajaran jarak

jauh yang menggunakan sumber belajar online dan beragam pilihan komunikasi yang dapat digunakan oleh guru dan siswa. Pembelajaran ini menawarkan beberapa kemudahan karena pembelajaran online tidak sepenuhnya menghilangkan pembelajaran tatap muka. Pembelajaran dengan *Blended Learning* ini akan lebih bermakna karena didukung oleh keragaman sumber belajar yang dapat diperoleh melalui internet. Strategi pembelajaran *Blended Learning* atas asumsi bahwa tidak ada kelebihan mutlak dari metode tatap muka langsung maupun belajar online karena masing-masing tentu memiliki kekurangan dan kelebihan. Strategi pembelajaran mencakup berbagai unsur yang bisa dikaitkan saling bantu membantu seperti : metode, teknik, bentuk media, sumber belajar, peserta didik dengan lingkungannya untuk mengukur proses, hasil, dan dampak kegiatan pembelajaran.

Dalam penelitian ini, implementasi strategi pembelajaran *Blended Learning* peneliti mengajak orang tua untuk bekerjasama membimbing anak secara bersama-sama untuk meningkatkan perkembangan kreativitas anak. Strategi pembelajaran *e-learning* dilaksanakan setiap hari Sabtu, dengan menggunakan platform *Whatsapp* (WA). Pendidik mengirimkan video pembelajaran kepada orang tua, dengan merekam aktivitas mengajar. Setelah video pembelajaran dikirimkan oleh pendidik melalui grup WA kelas, maka orang tua diminta untuk menunjukkan video tersebut pada anak agar dapat ditonton dengan didampingi oleh orang tua. Tujuan pendampingan orang tua adalah agar orang tua dapat membantu menjelaskan pada anak manakala anak belum memahami apa yang disampaikan oleh guru melalui video tersebut. Strategi pembelajaran Luring dilakukan setiap hari Senin s.d. Jum'at di TK PGRI 04 Jatiroto Kayen Kabupaten Pati dengan menerapkan Protokol Kesehatan. Dalam menerapkan strategi pembelajaran Luring, peneliti memberi stimulan materi pembelajaran. Pembelajaran perpaduan antara pertemuan tatap muka dan menggunakan aplikasi media sosial dapat membantu peneliti untuk mengontrol pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini yang ditunjukkan pada pengembangan kreativitas imajinasi yang dimiliki anak.