

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Implementasi adalah suatu pelaksanaan atau tindakan dalam sebuah rencana yang sudah disusun secara matang dan terperinci. Implementasi biasanya dilakukan setelah perencanaan sudah dianggap sah. Secara sederhana implementasi bisa diartikan pelaksanaan atau penerapan. Dalam Undang-Undang sistem pendidikan nasional No 20 tahun 2003 Bab II pasal 3 yang berbunyi sebagai berikut:

“Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab” (Fatimah, 2021:2).

Masa usia dini dikenal sebagai masa keemasan (golden age) yang sangat menentukan arah perkembangan anak di masa depan. Seluruh aspek perkembangan, termasuk kreativitas, kognitif, sosial-emosional, bahasa, dan moral, mengalami pertumbuhan yang sangat pesat selama periode ini (Hurlock, 2018). Menurut teori Piaget, anak-anak usia empat hingga lima tahun mulai menggunakan simbol dan

fantasi untuk memahami dunia mereka. Ini dikenal sebagai tahap praoperasi. Oleh karena itu, stimulasi yang diberikan pada titik ini harus mampu mendukung kemampuan berpikir divergen dan imajinatif anak agar kreativitasnya dapat berkembang secara optimal (Piaget, 1962; Santrock, 2021).

Menurut Froebel Bermain merupakan bentuk kegiatan belajar yang paling efektif karena menggabungkan unsur kesenangan, imajinasi, dan pembentukan karakter. bermain sering disebut sebagai kegiatan yang menyenangkan bagi anak namun dapat memiliki dampak signifikan terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak di masa depan (Hurlock, 2020).

Sedangkan untuk Teori menurut UNICEF & LEGO Foundation, (2018) Pembelajaran berbasis Play and Explore adalah pendekatan yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini karena menekankan pada bermain dan mengeksplorasi lingkungan sekitar, memungkinkan anak menjadi subjek aktif dalam proses belajar. Play and Explore memberi anak kesempatan untuk bereksperimen, menggunakan imajinasinya, dan memecahkan masalah secara mandiri dengan dukungan guru sebagai fasilitator. Metode ini memungkinkan anak untuk berpikir kreatif, berinisiatif, dan mengkomunikasikan ide-ide mereka secara bebas.

menurut Menurut Rachmawati & Kurniati, "Eksplorasi merupakan kegiatan penjelajahan yang dilakukan anak terhadap sesuatu dan memberikan kesempatan anak untuk melihat, memahami merasakan, dan pada akhirnya anak membuat sesuatu yang menarik perhatiannya." Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa anak-anak akan belajar banyak hal baru dan pengalaman yang tidak akan mereka temui di dalam rumah. selain itu, kegiatan ini akan meningkatkan kreativitasnya (Ananda dan Fadhilaturrahmi 2018).

Menurut Broadhead (2018), aktivitas Play and Explore dapat mencakup permainan sensorimotorik, permainan simbolik, eksperimen sederhana, aktivitas seni, atau eksplorasi alam. Misalnya, ketika anak-anak diminta membangun menara dari balok, mereka tidak hanya melatih keterampilan motorik halus mereka, tetapi juga belajar berpikir kreatif tentang cara menjaga keseimbangan dan mendesain bangunan dengan benar. Menurut Bruce (2015), jenis eksplorasi ini meningkatkan kemampuan kreatif dan kritis anak. Bermain juga meningkatkan percaya diri, ingin tahu, dan interaksi sosial yang positif (Whitebread et al., 2017).

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan jenjang pendidikan yang sangat penting karena menjadi fondasi bagi perkembangan seluruh aspek kemampuan anak,

termasuk kreativitas. Kreativitas merupakan kemampuan anak untuk menghasilkan gagasan, imajinasi, dan cara baru dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi. Pada usia 4–5 tahun, kreativitas perlu dikembangkan melalui pengalaman belajar yang menyenangkan, bermakna, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Kemampuan kreativitas meliputi kelancaran berpikir (fluency), keluwesan berpikir (flexibility), keaslian ide (originality), dan kemampuan mengembangkan gagasan (elaboration). Oleh karena itu, proses pembelajaran di PAUD perlu dirancang agar mampu memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi dan mengembangkan ide-idenya secara bebas.

Prinsip pembelajaran pada PAUD menekankan bahwa anak belajar melalui bermain. Namun, berdasarkan pengamatan awal yang dilakukan peneliti di PAUD Kejora Kaban Agung III, pelaksanaan kegiatan pembelajaran berbasis Play and Explore belum sepenuhnya berjalan optimal. Dalam beberapa kegiatan, guru masih lebih berfokus pada penyelesaian tugas dan hasil akhir dibandingkan memberikan kesempatan kepada anak untuk berkreasi sesuai minat dan ide yang dimiliki. Selain itu, keterbatasan sarana bermain dan media eksploratif juga menjadi salah satu faktor yang memengaruhi pengembangan kreativitas anak. Kondisi ini menunjukkan adanya permasalahan yang perlu dikaji lebih lanjut mengenai

implementasi pembelajaran berbasis Play and Explore dalam mengembangkan kreativitas anak usia 4–5 tahun.

Pembelajaran berbasis Play and Explore merupakan pendekatan yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini karena menekankan aktivitas bermain dan eksplorasi lingkungan sekitar. Melalui pendekatan ini, anak memperoleh kesempatan untuk bereksperimen, menggunakan imajinasi, menemukan berbagai solusi, serta mengembangkan kemampuan berpikir kreatif. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa kegiatan bermain yang memberikan kebebasan berekspresi dan bereksplorasi dapat meningkatkan kreativitas, rasa percaya diri, serta kemampuan pemecahan masalah pada anak usia dini. Temuan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis Play and Explore memiliki potensi besar dalam mendukung perkembangan kreativitas anak.

Meskipun demikian, beberapa penelitian terdahulu lebih banyak membahas pengaruh metode bermain atau model pembelajaran tertentu terhadap kreativitas anak, sedangkan penelitian yang secara khusus mengkaji bagaimana proses implementasi pembelajaran berbasis Play and Explore dalam kegiatan belajar sehari-hari di PAUD masih relatif terbatas. Selain itu, belum banyak penelitian yang mengungkap secara mendalam faktor pendukung dan faktor penghambat pelaksanaan pembelajaran berbasis Play

and Explore dalam mengembangkan kreativitas anak usia 4–5 tahun.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini penting untuk dilakukan guna mengetahui bagaimana implementasi pembelajaran berbasis Play and Explore dalam mengembangkan kreativitas anak usia 4–5 tahun di PAUD Kejora Kaban Agung III, faktor-faktor yang mendukung dan menghambat pelaksanaannya, serta upaya yang dilakukan guru untuk mengoptimalkan perkembangan kreativitas anak. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan pembelajaran PAUD yang lebih kreatif, inovatif, dan berpusat pada anak sehingga dapat mendukung tercapainya tujuan pendidikan anak usia dini secara optimal.

PAUD Kejora berkomitmen untuk memberikan pembelajaran yang berpusat pada anak dan berfokus pada bermain. Tetapi kegiatan Play and Explore di PAUD Kejora masih menghadapi beberapa tantangan, menurut temuan awal peneliti. Kadang-kadang, guru lebih fokus pada menyelesaikan tugas dengan hasil akhir yang konsisten daripada membiarkan siswa berkreasi sesuai keinginan dan keinginannya. Selain itu, pengalaman belajar yang mendukung kreativitas anak juga dihalangi oleh keterbatasan sarana bermain dan media eksploratif.

Studi menunjukkan bahwa kreativitas anak dapat meningkat secara signifikan dengan menerapkan

pembelajaran Play and Explore yang tepat. Gariagordobil (2022) menemukan bahwa kegiatan bermain yang menekankan kebebasan berkreasi dapat meningkatkan fleksibilitas berpikir anak-anak dan meningkatkan kepercayaan diri mereka dalam menyampaikan ide. Menurut penelitian Nurjanah et al. (2024), aktivitas eksploratif seperti bermain peran, eksplorasi alam, dan eksperimen sederhana dapat meningkatkan rasa ingin tahu dan kreativitas anak prasekolah. Ini menunjukkan betapa pentingnya menggunakan Play and Explore sebagai metode pembelajaran yang efektif di PAUD.

Meskipun metode ini terbukti efektif secara teoretis dan praktis, pelaksanaannya di lapangan sering kali tidak optimal. Menurut Hasanah (2020), beberapa guru PAUD belum memahami sepenuhnya konsep Play and Explore. Akibatnya, kegiatan bermain cenderung dilakukan tanpa tujuan pembelajaran yang jelas. Selain itu, kurikulum yang menekankan prestasi akademik dan tekanan administratif membuat guru sulit untuk memberi anak waktu lebih banyak untuk bermain secara bebas. Akibatnya, kemampuan anak untuk berpikir kreatif belum sepenuhnya berkembang.

Penelitian ini sangat penting untuk dilakukan di PAUD Kejora karena akan menunjukkan bagaimana pembelajaran berbasis Play and Explore diterapkan dalam rutinitas belajar mengajar. Penelitian ini juga akan

menunjukkan sejauh mana kegiatan tersebut mendukung kreativitas anak-anak berusia 4 hingga 5 tahun, serta faktor-faktor yang menghambat dan mendukungnya. Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang lebih baik tentang praktik pembelajaran berbasis Play and Explore di PAUD Kejora.

Adapun Ayat Al-Qur'an : QS. Az-Zumar Ayat 9

قُلْ هَلْ يَسْتَوِي الَّذِينَ يَعْلَمُونَ وَالَّذِينَ لَا يَعْلَمُونَ إِنَّمَا يَتَذَكَّرُ أُولُو الْأَلْبَابِ

Yang artinya : "Katakanlah: Apakah sama orang-orang yang mengetahui dengan orang-orang yang tidak mengetahui? Sesungguhnya hanya orang yang berakal yang dapat menerima pelajaran." (QS. Az-Zumar: 9)

Ayat ini menegaskan pentingnya proses memperoleh pengetahuan. Dalam pembelajaran berbasis Play and Explore, anak memperoleh pengetahuan melalui bermain, mencoba, mengamati, dan mengeksplorasi lingkungan. Kegiatan tersebut membantu anak mengembangkan kreativitas, rasa ingin tahu, dan kemampuan berpikir sehingga menjadi pribadi yang berilmu dan berakal.

Pembelajaran Play and Explore memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar secara aktif sehingga pengetahuan dan kreativitas berkembang melalui pengalaman langsung.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang maka permasalahan yang akan dibahas dalam penulisan ini adalah.

1. Apakah implementasi pembelajaran berbasis *Play and Explore* tersebut dapat mengembangkan kreativitas anak usia 4–5 tahun di PAUD Kejora?
2. Faktor-faktor apa saja yang mendukung dan menghambat pelaksanaan pembelajaran berbasis *Play and Explore* dalam pengembangan kreativitas anak usia 4–5 tahun di PAUD Kejora?
3. Bagaimana solusi yang di berikan oleh guru dalam mengembangkan kreativitas anak melalui kegiatan pembelajaran berbasis *Play and Explore*?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan merupakan kompinen yang paling penting yaitu suatu yang ingin dicapai dalam aktivitas, begitu juga dalam penelitian ini adalah.

1. Untuk mengetahui bentuk dan kegiatan pembelajaran berbasis *Play and Explore* yang diterapkan oleh pendidik dalam proses pembelajaran anak usia 4–5 tahun di PAUD Kejora.
2. Untuk mengidentifikasi dan menjelaskan faktor-faktor yang mendukung serta menghambat pelaksanaan pembelajaran berbasis *Play and Explore* dalam upaya

mengembangkan kreativitas anak usia 4–5 tahun di PAUD Kejora.

3. Untuk mengetahui solusi yang di berikan oleh guru dalam mengembangkan kreativitas anak melalui pembelajaran berbasis *Play and Explore*

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan penelitian masalah diatas maka penelitian tersebut dapat diambil manfaat penelitian adalah.

1. Manfaat Teoris

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang pendidikan anak usia dini (PAUD), terutama yang berkaitan dengan penerapan pendekatan *Play and Explore* sebagai strategi pembelajaran untuk menumbuhkan kreativitas anak.

Penelitian ini juga diharapkan dapat memperkaya literatur dan referensi akademik mengenai implementasi pembelajaran berbasis bermain dan eksplorasi, sehingga dapat menjadi dasar bagi penelitian selanjutnya yang ingin mengkaji hubungan antara metode bermain, eksplorasi, dan perkembangan kreativitas anak usia dini.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Pendidik atau Guru PAUD

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber inspirasi dan acuan bagi guru dalam merancang dan

melaksanakan pembelajaran berbasis *Play and Explore* yang lebih efektif, kreatif, serta menyenangkan bagi anak usia dini. Guru dapat memahami bagaimana kegiatan bermain dan eksplorasi dapat digunakan untuk menumbuhkan kemampuan berpikir kreatif anak, serta mengatasi hambatan yang muncul dalam penerapannya di kelas.

b. Bagi Lembaga PAUD (PAUD Kejora)

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan evaluasi bagi lembaga PAUD Kejora dalam meningkatkan kualitas program pembelajaran. Dengan adanya temuan dari penelitian ini, sekolah dapat mengembangkan kurikulum dan strategi pembelajaran yang lebih inovatif, sesuai dengan karakteristik anak usia dini dan prinsip pembelajaran aktif.

c. Bagi Orang Tua

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman orang tua mengenai pentingnya kegiatan bermain dan eksplorasi dalam mengembangkan kreativitas anak. Orang tua dapat termotivasi untuk mendukung kegiatan serupa di rumah, sehingga stimulasi kreativitas anak dapat berlangsung secara berkelanjutan antara lingkungan sekolah dan rumah.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan bagi peneliti lain yang ingin mengkaji tema serupa, baik dalam konteks lembaga PAUD lain maupun dalam aspek perkembangan anak yang berbeda. Penelitian ini juga dapat dijadikan dasar pengembangan instrumen observasi atau model pembelajaran berbasis *Play and Explore* yang lebih sistematis untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini.

E. Definisi Istilah

1. Implementasi

Menurut Suharsimi Arikunto (2019), implementasi adalah proses penerapan atau pelaksanaan suatu program atau kegiatan yang telah direncanakan untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Dalam penelitian ini, implementasi dimaksudkan sebagai proses nyata di mana guru menggunakan pembelajaran berbasis *Play and Explore* di PAUD Kejora untuk meningkatkan kreativitas anak. Proses ini mencakup fase perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi kegiatan.

2. Pembelajaran Berbasis *Play and Explore*

Pembelajaran berbasis *Play and Explore* mengutamakan bermain dan eksplorasi sebagai cara utama bagi anak untuk belajar dan mengembangkan

potensi diri mereka. Pendekatan ini memberi anak kesempatan untuk bereksperimen, menggunakan ide-ide mereka, dan menemukan hal-hal baru melalui pengalaman yang menyenangkan dan langsung (UNICEF & LEGO Foundation, 2018). Pembelajaran berbasis Play and Explore dalam PAUD Kejora diwujudkan melalui bermain peran, eksplorasi alam, eksperimen sederhana, kegiatan seni, dan permainan konstruktif. Dengan bimbingan guru, anak-anak memiliki kesempatan untuk berkreasi dan berpikir mandiri.

3. Kreativitas Anak

Menurut Munandar (2019), kreativitas anak adalah kemampuan seorang anak untuk menghasilkan ide, metode, atau hasil yang berbeda dan bermanfaat dalam penyelesaian masalah atau ekspresi diri. Empat indikator utama kreatif adalah fluency (kelancaran menghasilkan ide), flexibility (kemampuan berpikir luwes), dan elaboration (kemampuan mengembangkan ide secara mendalam) (Torrance, 1995).

Dalam penelitian ini, kreativitas anak usia 4 hingga 5 tahun diukur melalui kegiatan bermain dan eksplorasi. Kegiatan ini menunjukkan sejauh mana anak-anak mampu menggunakan imajinasi mereka, mengekspresikan ide baru, dan menunjukkan inisiatif dan

rasa ingin tahu yang besar selama proses pembelajaran di PAUD Kejora.

4. Anak Usia 4-5 Tahun

Anak-anak berusia 4 hingga 5 tahun termasuk dalam tahap prasekolah atau kelompok A di satuan PAUD. Pada usia ini, mereka memiliki kemampuan berpikir simbolik, imajinatif, dan eksploratif yang kuat, dan mereka juga sedang dalam tahap perkembangan kreativitas mereka (Hurlock, 2018). Subjek utama penelitian ini adalah anak-anak di PAUD Kejora berusia 4 hingga 5 tahun yang terlibat dalam kegiatan Play and Explore untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif mereka.

5. PAUD KEJORA

PAUD Kejora adalah lembaga pendidikan anak usia dini yang menjadi lokasi penelitian. PAUD ini memiliki visi untuk menumbuhkan anak yang cerdas, kreatif, dan berakhlak mulia melalui pendekatan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Dalam konteks penelitian ini, PAUD Kejora dipilih karena telah menerapkan kegiatan pembelajaran berbasis bermain, namun perlu ditelaah lebih dalam bagaimana implementasi pendekatan Play and Explore secara spesifik dapat mendorong perkembangan kreativitas anak usia 4–5 tahun di lembaga tersebut.

6. Pengembangan

Pengembangan Pengembangan adalah suatu proses perubahan ke arah yang lebih baik melalui upaya pembinaan dan peningkatan potensi individu (Desmita, 2017). Dalam penelitian ini, pengembangan diartikan sebagai proses peningkatan kemampuan berpikir kreatif anak melalui kegiatan pembelajaran berbasis Play and Explore di PAUD Kejora, yang dilakukan secara bertahap, terarah, dan menyenangkan.

