

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan strategi yang mampu memajukan kualitas masyarakat dan memajukan kehidupan bangsa. Dalam proses pendidikan peserta didik diberikan nilai-nilai pengetahuan yang baik untuk kelangsungan hidupnya. Pendidikan atau sekolah merupakan tempat atau rumah kedua bagi anak karena sekolah adalah tempat anak menimba ilmu, bermain, belajar dan berkumpul bersama teman-temannya (Anita Damayanti, 2020).

Pendidikan merupakan suatu usaha yang dilakukan oleh manusia untuk mengembangkan keterampilannya dan potensi yang dimilikinya melalui kegiatan pembelajaran yang mencakup pembelajaran formal, informal, dan nonformal. Pendidikan bisa didapatkan dari pendidikan sejak usia dini sampai pendidikan di jenjang perguruan tinggi. Pendidikan anak usia dini merupakan bentuk pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar pertumbuhan dan perkembangan fisik, kecerdasan, emosi sosial, dan bahasa berdasarkan keunikan dan tahapan perkembangan yang dialami oleh anak.

Dalam Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada pasal 1 angka 14 menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Penjelasan di atas menunjukkan bahwa RA yang berfungsi sebagai lembaga yang menyelenggarakan pendidikan dan menitikberatkan pada upaya menumbuh kembangkan kemampuan fisik, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual, sosio emosional, bahasa dan komunikasi pada peserta didik.

Anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat bahkan sering dikatakan sebagai “golden age”

(usia keemasan) yaitu usia yang sangat berharga dibanding usia selanjutnya. Anak usia dini merupakan anak pada rentang usia 0-8 tahun. Pada usia tersebut sangat menentukan bagi anak untuk mengembangkan seluruh potensinya dalam membentuk karakter dan kepribadian. Dimana anak sangat peka mendapatkan rangsangan-rangsangan baik yang berkaitan dengan semua aspek perkembangan kecerdasan anak melalui bermain.

Pada masa keemasan atau golden age anak memiliki kemampuan belajar luar biasa, keinginan anak untuk belajar menjadikan anak aktif dan eksploratif. Anak dalam mengembangkan pengetahuannya dia belajar seraya bermain. Bagi anak bermain adalah kegiatan yang serius namun mengasyikkan. Melalui aktifitas bermain, anak akan mencoba berkreasi tentang segala yang dapat mengembangkan kemampuan berimajinasi, berfikir dan bereksplorasinya.

Kreativitas merupakan suatu kondisi atau keadaan yang sangat khusus dan tidak mudah untuk dirumuskan secara tuntas dan sering dikaitkan dengan prestasi seseorang. Kreativitas adalah suatu aktivitas kognitif yang nantinya akan menghasilkan cara pandang baru terhadap suatu hal (Solso, 1996). Kreativitas yang dimiliki oleh satu individu dengan individu lainnya tentu tidaklah sama karena setiap individu memiliki tingkat daya cipta yang berbeda. Menurut (Munandar 1995), kreativitas merupakan kemampuan atau kelebihan seseorang untuk menciptakan suatu hal yang berbeda dan unik. Individu yang memiliki kemampuan ini mampu mengkombinasikan hal-hal apapun baik melalui bahan, data, informasi atau komponen yang ditemukan dan kemudian dibuat menjadi sesuatu yang lebih bermanfaat (Hidayat H. S., 2015).

Kreativitas pada anak akan muncul ketika anak memiliki semangat tinggi dan juga motivasi yang besar dalam mewujudkan imajinasinya. Anak yang memiliki sikap kreatif akan mampu mengidentifikasi dan memecahkan masalah-masalah yang ditemuinya, bagi anak yang memiliki sikap kreatif memecahkan masalah menjadi suatu tantangan dan kegemarannya (Damayanti, dkk., 2020).

Bermain merupakan pendekatan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran pada anak usia dini. Banyak tokoh, terutama psikologi perkembangan mendefinisikan tentang bermain. John W Santrock menyebutkan arti bermain yaitu

sesuatu yang menyenangkan yang dilakukan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri.

Masa anak-anak merupakan masa yang tepat untuk memulai memberikan berbagai stimulus agar anak dapat berkembang secara optimal. Apa yang dipelajari seseorang dimasa yang akan datang yaitu pemberian pendidikan bagi anak usia dini dan anak-anak pra sekolah akan lebih bermakna jika dilakukan metode pendidikan yang dapat menyenangkan, edukatif sesuai dengan bakat dan pembawaannya.

Media merupakan alat yang sangat membantu dalam proses belajar mengajar pada anak usia dini. Dengan adanya media dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didiknya. Pentingnya media dalam belajar mengajar adalah dapat membawa dan membangkitkan rasa gembira bagi anak-anak dan memperbarui semangat mereka untuk memantapkan pengetahuan pada anak-anak serta menghidupkan suasana kegiatan pembelajaran. Adapun fungsi media adalah perangsang dan alat yang disediakan guru untuk mendorong anak belajar cepat dan merupakan alat bantu pendengaran dan penglihatan bagi peserta didik dalam rangka memperoleh pengalaman yang signifikan.

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat dipahami bahwa media adalah sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi dari pengirim kepada penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, dan minat peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar yang aktif dan menyenangkan.

Adapun tujuan program kegiatan belajar di PAUD adalah untuk membantu meletakkan dasar ke arah perkembangan sikap, pengetahuan, keterampilan dan daya cipta yang diperlukan anak didik dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Tujuan program kegiatan belajar yang menyangkut daya cipta merupakan kata lain dari kreativitas memang lazim didengar tapi dalam pelaksanaannya masih ditemukan kesulitan terutama berkenaan dengan bagaimana mengembangkan kreativitas pada anak usia dini.

Menjadi pribadi kreatif tidaklah didapat dengan tiba-tiba ketika seseorang telah dewasa dan dihadapkan pada aneka permasalahan. Kreativitas memerlukan proses, ibarat tanaman, kreativitas pun perlu dipupuk, disiram dan dirawat agar bisa

tumbuh dengan subur. Disinilah peran orang tua dan pendidik untuk membantu anak-anak mengoptimalkan potensi kreatifnya sejak dini sehingga bekal bagi mereka melalui suatu zaman yang berada dari sekarang.

Seiring dengan betapa pentingnya pendidikan dalam mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki oleh anak, Taman Kanak-Kanak diharapkan sebagai tempat anak untuk mengembangkan sikap, pengetahuan, keterampilan, dan daya cipta yang dapat dijadikan modal anak dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya serta untuk tumbuh kembang anak selanjutnya. Anak usia dini berperan sangat penting untuk mengembangkan kecerdasan dengan guru sebagai fasilitator, dapat mengambil perannya untuk mengembangkan potensi yang dimiliki anak melalui stimulus-stimulus perkembangan yang dimiliki oleh anak.

Kreativitas berperan penting dalam pertumbuhan anak yang selanjutnya. Anak usia 5-6 tahun dapat melakukan kegiatan menggambar berbagai macam bentuk yang beragam, melukis dengan berbagai cara dan objek, membuat karya seperti bentuk sesungguhnya dengan berbagai bahan (kertas, balok, tanah liat, dan pasir), mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran (3 variasi).

Warna adalah suatu proses yang terjadi dimana cahaya mengenai suatu benda. Setiap orang pasti menyukai warna terutama anak-anak karena kehadiran warna mampu memberikan keindahan, kesenangan dan nilai estetika. Selain itu, warna juga dianggap memiliki pengaruh terhadap psikologi seseorang.

Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan anak yang ditimbulkannya tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Kegiatan bermain merupakan cara yang efektif, karena dengan bermain anak dapat mengembangkan berbagai kreativitasnya, termasuk pengembangan motorik, meningkatkan penalaran dan memahami keberadaan lingkungan, terbentuk imajinasi, mengikuti imajinasi, mengikuti peraturan tata tertib dan disiplin.

Berdasarkan hasil observasi awal di kelompok B RA At Taslim Pangalengan Kabupaten Bandung, peneliti menemukan permasalahan mengenai kreativitas anak yang belum berkembang optimal. Ciri-cirinya yaitu anak masih meniru hasil karya temannya, anak belum mampu membuat hasil karya sesuai

dengan keinginan, anak masih belum mandiri dan belum bisa menuangkan ide-ide dengan cara baru. Oleh karena itu, melalui permainan warna dengan media benang diharapkan dapat mengembangkan kreativitas anak kelompok B RA At Taslim Pangalengan Kabupaten Bandung.

Hal ini muncul pastinya tidak terlepas dari beberapa faktor masalah yang mempengaruhi. Maka dari itu, peneliti perlu mengantisipasi hal ini dengan mengadakan perbaikan dalam pembelajaran di kelas. Seperti merancang kegiatan yang tentunya harus menarik bagi anak. Dengan mengadakan pembelajaran kreativitas di kelas meski dengan waktu yang terbatas.

Dari uraian yang telah dipaparkan, kemudian peneliti mengambil judul “UPAYA MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI PERMAINAN WARNA DENGAN MEDIA BENANG” (Penelitian Tindakan Kelas di Kelompok B RA At Taslim Pangalengan Kabupaten Bandung)

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, permasalahan dalam penelitian dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana kreativitas anak di kelompok B RA At Taslim Pangalengan Kabupaten Bandung sebelum diterapkan permainan warna dengan media benang?
2. Bagaimana penerapan permainan warna dengan media benang untuk mengembangkan kreativitas anak di kelompok B RA At Taslim Pangalengan Kabupaten Bandung pada setiap siklus?
3. Bagaimana kreativitas anak di kelompok B RA At Taslim Pangalengan Kabupaten Bandung setelah diterapkan permainan warna dengan media benang pada setiap siklus?

C. Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini untuk mengetahui sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kreativitas anak di kelompok B RA At Taslim Pangalengan Kabupaten Bandung sebelum diterapkan permainan warna dengan media benang.

2. Untuk mengetahui penerapan permainan warna dengan media benang untuk mengembangkan kreativitas anak di kelompok B RA At Taslim Pangalengan Kabupaten Bandung pada setiap siklus.
3. Untuk mengetahui kreativitas anak di kelompok B RA At Taslim Pangalengan Kabupaten Bandung setelah diterapkan permainan warna dengan media benang pada setiap siklus.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pihak-pihak yang membutuhkan, baik secara teoritis maupun praktis, diantaranya:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini dirapkan dapat bermanfaat yaitu:

- a. Dengan penelitian ini diharapkan dapat menambah alternatif-alternatif lain dalam dunia pendidikan, khususnya PAUD dalam pengaplikasian metode pembelajaran untuk melakukan proses pembelajaran dengan lebih inovatif dan kreatif serta menyenangkan.
- b. Memberikan peningkatan kemampuan kreativitas untuk guru dalam lembaga PAUD yaitu menggunakan media benang dalam peningkatan kreativitas anak melalui permainan warna pada anak.
- c. Sebagai pijakan dan referensi pada penelitian-penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan peningkatan kemampuan menyimak pada anak serta menjadi bahan kajian lebih lanjut.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini dapat bermanfaat sebagai berikut:

- a. Bagi Sekolah
 - 1) Memiliki anak didik yang berkualitas, kreatif dan cerdas.
 - 2) Dapat memberikan kemajuan dalam proses belajar mengajar disekolah.
 - 3) Sebagai bahan masukan bagi sekolah dalam penerapan metode pembelajaran.
 - 4) Dapat memberikan gambaran kepada guru agar dapat mempersiapkan prosedur, metode dan media yang tepat untuk anak

serta memberikan motivasi semangat kepada anak agar dapat menggemari pelajaran yang dipelajari.

b. Bagi Guru

- 1) Meningkatkan kualitas mengajar guru dalam bidang seni.
- 2) Guru terampil dalam meningkatkan kreativitas seni anak.
- 3) Mempermudah guru dalam menyiapkan media (media langsung)

c. Bagi Peserta Didik

- 1) Kreativitas dalam permainan warna dengan metode permainan warna sehingga dapat menciptakan perpaduan warna dengan baik.
- 2) Melatih kreativitas anak dalam belajar.
- 3) Melatih konsentrasi sekaligus koordinasi tangan dan mata pada saat permainan warna dengan media benang.

d. Bagi Peneliti

Dapat menambah wawasan dan pengalaman langsung tentang cara mengembangkan kreativitas anak kelompok B melalui permainan warna dengan media benang.

E. Kerangka Berpikir

Kreativitas merupakan suatu kondisi atau keadaan yang sangat khusus dan tidak mudah untuk dirumuskan secara tuntas dan sering dikaitkan dengan prestasi seseorang. Kreativitas adalah suatu aktivitas kognitif yang nantinya akan menghasilkan cara pandang baru terhadap suatu hal (Solso, 1996). Kreativitas yang dimiliki oleh satu individu dengan individu lainnya tentu tidaklah sama karena setiap individu memiliki tingkat daya cipta yang berbeda. Menurut (Munandar 1995), kreativitas merupakan kemampuan atau kelebihan seseorang untuk menciptakan suatu hal yang berbeda dan unik. Individu yang memiliki kemampuan ini mampu mengkombinasikan hal-hal apapun baik melalui bahan, data, informasi atau komponen yang ditemukan dan kemudian dibuat menjadi sesuatu yang lebih bermanfaat (Hidayat H. S., 2015).

Adapun indikator kreativitas anak usia dini menurut Luluk Asmawati 2014, yaitu sebagai berikut:

1. Menunjukkan ketekunan kreatif.

2. Menunjukkan minat pada kegiatan kreatif.
3. Menunjukkan imajinasi dan gambaran
4. Mengekspresikan diri dengan cara kreatif dalam berbagai bidang.

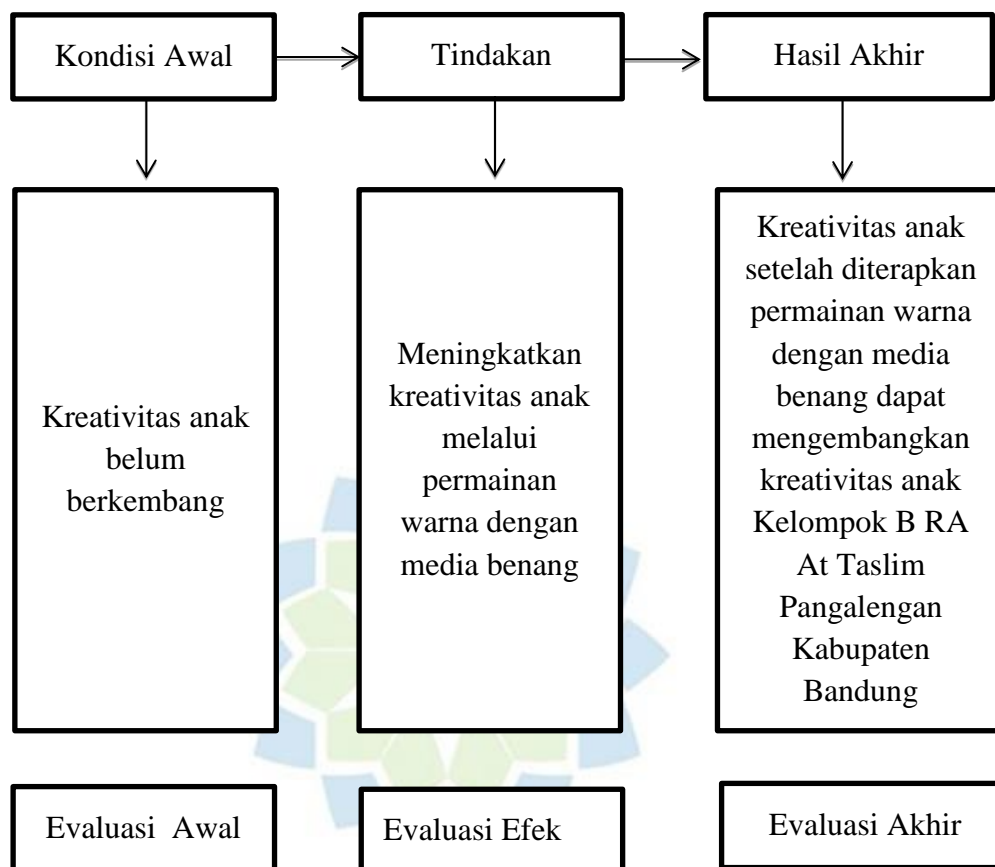
Berdasarkan teori-teori diatas, dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru, yang mencerminkan kelancaran, keluwesan, dan orisinalitas dalam berfikir serta kemampuan untuk mengolaborasi suatu gagasan sesuatu yang baru, tetapi dapat juga sebagai kombinasi dari unsur-unsur yang telah ada sebelumnya. Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan sesuatu yang baru, sesuai imajinasi atau khayalannya maka potensi yang dimiliki anak perlu dikembangkan sejak usia dini.

Media berasal dari bahasa latin “medium” yang berarti “perantara”. Perantara yang dimaksud adalah penyampai pesan antara sumber pesan (*asource*) pada penerima pesan (*a receiver*). Media pembelajaran adalah suatu hal yang diciptakan untuk mempermudah penyampaian materi, dengan adanya media pembelajaran maka penyampaian materi pada anak akan lebih mudah dan anak menjadi lebih cepat menangkap materi pembelajaran tersebut. Guru dituntut untuk menciptakan media pembelajaran yang unik dan juga berbeda dari yang lain sehingga membuat anak semakin semangat dalam belajar (Hidayat H. d., 2018). Media sangatlah penting bagi keberlangsungan proses pembelajaran. Media menjadikan suasana pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga perhatian anak benar-benar fokus dan tertuju pada materi pembelajaran. Media juga membuat pembelajaran menjadi lebih bervariasi, sehingga anak tidak akan merasakan bosan. Penggunaan media yang baik juga bergantung pada pembawaan pembelajaran oleh guru. Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media merupakan suatu hal yang mampu membuat kegiatan belajar mengajar lebih menarik dan menyenangkan. Sedangkan benang adalah bahan pokok pembuatan tekstil, dimana dihasilkan dari serat alam maupun buatan. Benang sebenarnya adalah lebih tebal dan tidak mudah lentur, dipuntir dan ditekan, walaupun lebih mudah dilipat dari pada kawat. Maka dari itu dianjurkan untuk melakukan berbagai kegiatan yang dapat melatih serta mengembangkan kreativitas anak, dan juga aktivitas yang dapat

menunjang untuk melatih otot-otot halus terutama pada tangan dan kaki. Upaya untuk mengembangkannya seperti permainan warna, melukis, menggambar dan lain sebagainya. Kegiatan permainan warna sangat bermanfaat bagi anak usia dini, bukan hanya bagi perkembangan seni saja melainkan juga sebagai penumbuh kreativitas.

Menurut (Bangun 2005) penggunaan warna, bentuk, tekstur, ruang dan garis pada seluruh permukaan dalam rangka menciptakan berbagai gambar merupakan definisi dari permainan warna. Gambar-gambar ini dapat berupa ekspresi, pikiran, emosi, dan pengalaman, dan gambar-gambar ini dibentuk sedemikian rupa sehingga mencapai harmoni. Menurut (Einon, 2015) penggunaan media untuk permainan warna dalam hal ini menggunakan benang berdampak baik pada hubungan mata dan tangan serta kelenturan tangan, ini merupakan metode permainan warna yang baik untuk anak-anak yang belum bisa atau belum tahu cara permainan warna. Bagi pemula teknik permainan warna dengan benang ini sangat cocok untuk dilakukan. Selain bahan yang digunakan ini sederhana, teknik media benang ini terbilang mudah dan cocok dikenalkan kepada anak untuk mengembangkan kreativitasnya. Sehingga dengan upaya tersebut tujuan untuk mengembangkan kreativitas anak dapat tercapai sesuai harapan.

Berdasarkan paparan di atas, maka kerangka pemikiran ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. 1 Bagan Kerangka Pemikiran

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian berdasarkan kerangka pemikiran di atas, maka hipotesis tindakan dalam penelitian ini, yaitu “Melalui Permainan Warna dengan Media Benang dapat mengembangkan kreativitas anak di Kelompok B RA At Taslim Pangalengan Kabupaten Bandung”.

G. Penelitian yang Relevan

Adapun beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini. Penelitian tersebut terdiri dari beberapa judul yaitu:

1. Penelitian yang dilakukam oleh Elita Rizkianty (2017) mahasiswa Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung dengan judul penelitian "Penggunaan Media Cat Air Melalui etode Bermain Untuk

Mengembangkan Kreativitas Anak Di Taman Kanak-kanak Asmaul Husna Bandar Lamoung". Dari penelitian tersebut dapat menyatakan bahwa kenaikan frekuensi dari persentase yang terjadi pada kondisi awal dari 15 siswa yang kreatif hanya 2 anak (13%), setelah dilakukan tindakan pada siklus I menunjukkan bahwa tingkan perkembangan kreativitas anak meningkah menjadi 8 anak (53,3,%). Kemudian di siklus II dicapai hasil yang sangat bagus dan memuaskan dimana meningkat menjadi 13 anak (86,6%) anak dari jumlah keseluruhan.

Kesamaan dengan penelitian ini adalah dalam metode penlitian yang digunakan yaitu penelitian tindakan kelas dan meningkatkan kreativitas. Perbedaan dalam penelitian ini dalam metode yaitu metode yang digunakan Elita adalah penggunaan media cat air sedangkan saya menggunakan media benang.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Annisa, Esa Nurul (2021) mahasiswa Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Sini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung dengan judul : Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak dengan Kegiatan Melukis Menggunakan Media Cat Air Di TKQ Nurul Hikmah Kota Bandung. Dari penelitian terus dapat disimpulkan bahwa mengalami peningkatan terhadap kreativitas anak setelah dilakukan tindakan pada siklus I menunjukkan bahwa nilai rata-rata mecapai 60 dengan kriteria cukup dan pada siklus II nilai rata-rata meningkat menajdi 82,18 dengan kriteria sangat baik.

Kesamaan dengan penelitian ini adalah dala metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian tindakan kelas dan meningkatkan kreativitas. Perbedaan dalam penelitian ini dalam metode, metode yang digunakan Annisa adalah menggunakan media cat air sedangkan saya menggunakan media benang.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Nicce Kosasih (2019) mahasiswa Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Agama Islam Universitas

Muhammadiyah Sumatera Utara Medan dengan judul : Meningkatkan Perkembangan Kreativitas Anak melalui Kegiatan Melukis dengan Benang Di TK Ar-Rahman Tanjung Morawa”. Dari penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa terjadinya peningkatan terhadap krearivitas anak yang dibuktikan dengan Prasiklus 8.75%, Siklus I: 31.25%, Siklus II 68.75% dan Siklus III: 86.25%.

Kesamaan dengan penelitian ini adalah dalam metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian tindakan kelas. Sedangkan perbedaan dalam penelitian ini kegiatan melukis membentuk akar-akar dari tanaman dengan teknik tarik benang dan kegiatan permainan warna dengan media benang membentuk bentuk sesuai keinginan anak. Dari hasil penelitian ini memberikan informasi bahwa permainan warna dengan media benang dapat membantu guru dalam mengembangkan kreativitas anak sehingga pembelajaran menjadi berhasil.

