

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang masalah

Pendidikan anak usia dini adalah suatu proses pembinaan tumbuh kembang anak usia lahir hingga enam tahun secara menyeluruh yang mencakup aspek fisik dan non fisik dengan memberikan rangsangan bagi perkembangan jasmani, rohani (moral dan spiritual), motorik, akal dan pikiran, emosional dan sosial yang tepat agar anak tumbuh dan berkembang secara optimal.

Di Indonesia perkembangan pendidikan bagi anak sudah mendapatkan perhatian yang serius dari pemerintah, hal ini sesuai dengan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 28 butir (1) yang menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar. Salah satu usaha untuk menumbuh kembangkan potensi anak, adalah melalui Pendidikan Anak Usia Dini sebagai wadahnya.

Hal ini sesuai dengan Undang-undang sisdiknas 2003 (UU RI No.20 Th.2003) Bab I pasal 14 tentang PAUD. 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.

Salah satu bentuk layanan Pendidikan Anak Usia Dini adalah melalui Taman Kanak-kanak (TK). TK adalah bentuk pendidikan prasekolah yang menyelenggarakan program pendidikan bagi anak usia 4 - 6 tahun agar anak lebih siap mengikuti pendidikan selanjutnya. Anak usia dini (AUD) merupakan kelompok usia yang berada dalam proses perkembangannya (tumbuh dan berkembang) terjadi bersamaan dengan *golden age* (masa peka). *Golden age* merupakan waktu paling tepat untuk memberikan bekal yang kuat kepada anak. Usia tersebut merupakan fase kehidupan yang unik dengan karakteristik khas, baik secara fisik, psikis, sosial dan moral anak usia dini memiliki kemampuan belajar luar biasa khususnya pada masa awal kanak-kanak keinginan untuk belajar menjadikan anak aktif dan eksploratif.

Napitupulu (dalam Sujiono, 2011:45) mengatakan bahwa tujuan TK adalah membantu meletakkan dasar kearah perkembangan sikap pengetahuan, ketrampilan dan daya cipta yang diperlukan oleh anak pertumbuhan serta perkembangan selanjutnya.

Kegiatan di Taman Kanak-kanak tentunya sangat berbeda dengan kegiatan pembelajaran di Sekolah Dasar. Kegiatan di TK dilaksanakan dengan cara bermain sesuai dengan prinsip TK yaitu "bermain sambil belajar, dan belajar seraya bermain", hal ini merupakan cara yang paling efektif, karena dengan bermain, anak dapat mengembangkan berbagai kreativitasnya, termasuk perkembangan motorik halus anak, meningkatkan penalaran dan memahami keberadaan lingkungan, terbentuk imajinasi,

mengikuti imajinasi, mengikuti peraturan, tata tertib dan disiplin.

Berkenaan dengan hal diatas, maka fungsi sekolah sebagai wahana menumbuh kembangkan kreativitas jiwa harus dioptimalkan. Guru harus piawai didalam menyusun skenario pembelajaran. Skenario atau desain pembelajaran yang baik adalah yang memungkinkan anak dapat mengekspresikan kreativitasnya.

Dalam kehidupan ini kreativitas perlu dikembangkan sejak usia dini, karena kreativitas merupakan suatu kemampuan yang sangat berarti dalam proses kehidupan manusia. Treffinger (dalam Hawadi dkk, 2001:13) mengatakan bahwa tidak ada seorang pun yang tidak memiliki kreativitas.

Kreativitas sangat penting untuk ditingkatkan dalam diri anak khususnya bagi anak usia taman kanak-kanak. Dengan kreativitas anak mampu mengespresikan ide dan gagasan dalam dirinya, sehingga mereka terlatih untuk menyelesaikan masalah dari berbagai sudut pandang dan mampu melahirkan banyak ide dan gagasan.

Salah satu pembelajaran yang dilakukan di Taman Kanak-Kanak adalah pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas anak. Dalam hal ini guru dapat memberikan kegiatan yang dapat meningkatkan kreativitas anak melalui kegiatan menggambar. Namun berdasarkan hasil observasi awal masih banyaknya keterbatasan dalam mewujudkan anak yang kreatif dalam kegiatan menggambar di TK DHARMA WANITA diberikan secara monoton,

tidak ada variasi dalam pembelajaran sehingga hasil yang diperoleh kurang maksimal.

Guru TK B DHARMA WANITA memberikan materi dengan cara menempelkan karya anak yang paling bagus di papan tulis, kemudian anak disuruh mencontoh dengan referensi yang ada di papan tulis tersebut. Selain itu, kondisi belajar membuat anak merasa terkekang oleh batasan-batasan yang menghambat kreativitasnya. Pemilihan media yang kurang variatif membuat anak kurang termotivasi dalam mengembangkan kreativitasnya. Oleh sebab itu, penting kiranya dicoba penggunaan alternatif media yang dapat menunjang pengembangan kemampuan anak dalam mengembangkan kreativitasnya. Alternatif media pembelajaran di TK DHARMA WANITA KALIWIRO dibutuhkan agar lebih membantu mengembangkan kreativitas anak.

Media merupakan faktor penunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Media pembelajaran yang baik adalah media yang dapat merangsang anak untuk berkembang. Dengan demikian, perlu senantiasa diupayakan alternatif media pembelajaran yang dapat menunjang kreativitas anak. Pemilihan media yang tepat dapat membantu anak mendapat hasil karya yang lebih variatif, sesuai dengan imajinasi yang dimiliki anak. Menurut Sadiman (2002:6) media merupakan penyalur pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian anak sehingga proses belajar terjadi". Dalam hal ini, media

pembelajaran merupakan salah satu pendukung yang efektif dalam membantu terjadinya proses belajar.

Media pembelajaran tersebut salah satunya adalah dengan media audio visual. Karena dengan media audio visual ini, anak dapat melihat serta mendengarkan secara langsung sehingga pengalaman belajar sesuai dengan yang sebenarnya. Dengan menggunakan media audio visual, dapat menarik perhatian dan rasa ingin tahu anak.

Alasan pemilihan audiovisual didasari oleh asumsi bahwa wujudnya yang menarik dengan visualisasi yang tergarap dengan baik karena perkembangan teknologi sekarang yang berjalan pesat.

Pemanfaatan efek komputer yang semakin canggih sehingga membuat wujud visualisasi seperti kenyataan. Berbeda dengan media yang digunakan oleh Guru TK DHARMA WANITA KALIWIRO dalam memberikan materi dengan cara menempelkan karya anak yang paling bagus di papan tulis, pemanfaatan media audio visual ini diharapkan dapat mengundang antusias anak dalam mengikuti pembelajaran.

Pemanfaatan audio visual lebih berorientasi pada peningkatan kreativitas anak. Dalam pembelajaran dengan media yang berwujud audio visual diharapkan dapat menstimulus anak dalam meningkatkan kreativitasnya.

Berdasarkan latar belakang di atas penulis akan melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul “UPAYA MENINGKATKAN

KREATIVITAS ANAK MELALUI KEGIATAN MENGGAMBAR DENGAN MEDIA AUDIO VISUAL PADA ANAK KELOMPOK B TK DHARMA WANITA KALIWIRO WONOSOBO TAHUN AJARAN 2014/2015”.

B. Rumusan masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut: ”Apakah melalui kegiatan menggambar dengan media audio visual dapat meningkatkan kreativitas anak kelompok B di Taman Kanak-kanak Dharma Wanita kecamatan Kaliwiro Kabupaten Wonosobo Tahun Ajaran 2014/2015”.

C. Pembatasan Masalah

Pembahasan dalam suatu penelitian diperlukan pembatasan masalah, dengan adanya pembatasan masalah pembahasan tidak akan meluas. Adapun pembatasan masalah dengan penelitian adalah sebagai berikut :

Dalam penelitian ini kegiatan dibatasi dengan menggambar “Taman Bermain” dengan media VCD / LCD selanjutnya anak menggambar di alat cetak kertas.

D. Tujuan penelitian

1. Tujuan Umum

Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak dalam Kegiatan Menggambar pada Kelompok B di TK Dharma Wanita Kecamatan Kaliwiro Wonosobo.

2. Tujuan Khusus

Untuk Meningkatkan Kreativitas melalui Kegiatan Menggambar dengan Media Audio Visual pada Anak kelompok B Dharma Wanita Kaliwiro Wonosobo Tahun Ajaran 2014/2015.

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat atau kegunaan dalam pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung, ada 2 manfaat dalam penelitian ini yaitu :

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian tindakan kelas ini diharapkan dapat menambah referensi pengetahuan dalam dunia pendidikan mengenai model pembelajaran menggambar yang dapat memudahkan anak dalam berkreativitas.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru, penelitian ini bermanfaat sebagai rujukan dalam memberikan pengetahuan untuk meningkatkan kreativitas anak sejak dini.

- b. Bagi anak, penelitian ini bermanfaat untuk melatih ketrampilan, menumbuhkan kreativitas sekaligus menggali bakat yang ada pada anak.
- c. Bagi sekolah, penelitian ini bermanfaat untuk menghasilkan anak-anak yang trampil, kreatif dan percaya diri sehingga bisa diterapkan dalam kehidupan selanjutnya.