

BAB 1 PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anak usia dini merupakan anak yang berusia 0-8 tahun sedang mengalami masa pertumbuhan dan masa perkembangan yang sangat pesat. Pada usia ini anak diberikan stimulasi untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangannya dan diusia ini juga akan dibentuk kepribadian dan karakter dalam diri anak. pemberian stimulasi dapat dilakukan dirumah, sekolah maupun lingkungan. Bachtiar (2016), berpendapat bahwa anak usia dini merupakan anak yang sedang mengalami masa pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, sehingga anak usia dini disebut sebagai *golden age* (usia emas). Usia ini merupakan usia yang paling berharga, usia ini daya tangkap anak lebih cepat.

Untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan anak dapat diberikan melalui stimulasi pendidikan. Pendidikan anak usia dini merupakan satu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun, yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani secara optimal agar anak mempunyai kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut, yang diselenggarakan pada jalur formal, non formal, dan informal. Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang bertujuan mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosional kecerdasan spiritual) dan sosial emosional (sikap dan perilaku serta agama).¹

Dalam mengembangkan perkembangan anak secara optimal diperlukan pendidikan yang dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak. aspek-aspek yang harus dikembangkan dalam diri anak, meliputi aspek fisik motorik, sosial emosional, bahasa, kognitif, moral dan agama, serta

¹ Dwi Nurhayati Adhani, Nina Hanifah, dan Imro'atun Hasanah. "Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Bermain Warna". Jurnal PG-PAUD Trunojoyo Madura, Vol 4 No.1, 2017. Di akses pada 10 Juli, 2022, https://scholar.google.co.id/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=Dwi+nurhayati+meningkatkan+kreativitas+anak+melalui+kegiatan+bermain+warna+jurnal+Pg-PAUD+trunojoyo+Madura+vol+4+no+1+2017&btnG=#d=gs_qabs&t=1657881101832&u=%23p%3DFA1bv9-3ZPYJ.

keaktivitas anak juga penting dikembangkan. Menurut Wahyuni, pentingnya kreativitas ditumbuhkan dalam diri anak karena dengan kreativitas anak dapat mewujudkan dirinya, anak dapat menyelesaikan permasalahan dalam dirinya, rasa ingin tahu anak menjadi meningkat, sehingga akan memberikan rasa kepuasan dalam diri anak dan dengan kreativitas memungkinkan kualitas hidup anak meningkat.²

Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan ide-ide baru dan orisinal yang dapat diterapkan dalam berbagai aspek kehidupan. Perkembangan kreativitas sangat penting bagi perkembangan anak karena akan memengaruhi kemampuan mereka dalam menyelesaikan masalah dan menghadapi tantangan di masa depan. Oleh karena itu, perlu dilakukan upaya untuk menginterpretasikan perkembangan kreativitas anak sejak dini. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan memberikan kesempatan kepada anak untuk bermain dan bereksplorasi dengan berbagai jenis media, termasuk media benang.

Permainan warna dengan media benang dapat merangsang imajinasi anak, meningkatkan kemampuan motorik halus, serta memberikan kesempatan untuk bereksperimen dengan berbagai kombinasi warna. Namun, masih terdapat kekurangan dalam penerapan permainan warna dengan media benang sebagai media pengembangan kreativitas anak. Oleh karena itu, perlu dilakukan penelitian untuk mengoptimalkan penggunaan permainan warna dengan media benang sebagai sarana pengembangan kreativitas anak.

Berdasarkan pernyataan di atas tentang pentingnya perkembangan kreativitas anak, peneliti melihat ada problem atau masalah tentang perkembangan kreativitas anak di TPA Rumah Syafiyah yaitu mengenali warna dan memadukan warna. Lembaga TPA belum menemukan sebuah metode yang tepat untuk mengembangkan aspek Kreativitas. Problem atau masalah kreativitas yang belum berkembang di lembaga TPA adalah aspek mengenal warna dan memadukan warna. Seperti di TPA yang peneliti teliti, anak TPA kelas A belum dapat mengenal warna dan cara memadukan warna yang baik seperti apa yang diinginkan orang tua, anak-anak TPA kelas A belum dapat memadukan warna contohnya saat melakukan kegiatan mewarnai

² Septiriani, *Permainan Meniup Cat Poster dapat Meningkatkan Perkembangan Kreativitas Seni Anak Usia Dini*, Jurnal Pendidikan Tambusai Vol.4 No.2 Tahun 2020

anak-anak hanya bisa menunggu gurunya untuk membantu dalam mewarnai sebuah gambar. Anak-anak hanya mewarnai dengan 1 garis saja pada sebuah gambar, dengan alasan dia tidak tahu mau diberi warna apa.

Aspek kreativitas anak masih sangat kurang sedangkan dalam tabel indikator perkembangan anak, anak yang sudah berusia 4 tahun ke atas semestinya sudah dapat merangkai warna dengan baik. Sedangkan ada anak yang belum bisa merangkai warna. Dan anak tersebut seharusnya bisa merangkai warna meskipun hanya dua warna. Seharusnya anak usia 4 tahun ke atas sudah bisa menggabung atau memadukan banyak warna. Misal dalam memberi warna pada gambar anak kecil yang sedang bermain, seharusnya anak dapat memberikan warna sesuai dengan gambar tersebut, contohnya rambut berwarna hitam, baju berwarna sesuai keinginan anak. Karena sebelum melakukan kegiatan guru pasti sudah memberikan penjelasan tentang mewarnai gambar tersebut. Oleh karena itu kreativitas perlu dikembangkan sebaik mungkin, agar anak dapat memiliki ide yang kreatif serta anak dapat memecahkan suatu permasalahan.

Perkembangan kreativitas anak pada usia dini merupakan hal yang penting untuk dikembangkan sejak dini karena memiliki peran yang besar dalam menunjang kemampuan belajar anak di masa depan. Salah satu cara untuk mengembangkan kreativitas anak yaitu dengan memberikan rangsangan-rangsangan dari kebiasaan sehari-hari, seperti melalui permainan warna dengan media benang. Media benang merupakan media yang mudah didapatkan dan dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan kreativitas anak melalui berbagai macam kegiatan seperti, membuat anyaman, melukis, menggambar, atau membuat bentuk dengan teknik menjahit. Permainan warna dengan media benang dapat merangsang kreativitas anak karena anak dapat mengekspresikan ide-ide kreatif dalam memadukan warna-warna yang berbeda dan menciptakan bentuk-bentuk yang unik.

Pendidikan memberikan kesempatan kepada anak dalam mengasah pengetahuannya yang lebih luas. Dalam bidang pendidikan, setiap anak sejak lahir hingga usia sekolah membutuhkan bimbingan belajar untuk mempelajari bagaimana memahami karakteristik individu anak sesuai dengan tahap perkembangan dan pola perilakunya. Hal ini akan sangat membantu dalam menyesuaikan proses pendidikan bagi anak-

anak untuk memenuhi kebutuhannya, baik yang bersifat intelektual, emosional, maupun sosial.³

Permainan warna ini digunakan dengan metode kelompok, sangat mudah untuk digunakan seorang pendidik. Langkah dalam menyajikan kegiatan permainan warna cukup mudah, yang pertama guru menyiapkan gambar lukisan dari benang beserta alat dan bahan yang digunakan contohnya alat dan bahan benang, kertas, cat warna. Maka kegiatan yang akan disampaikan oleh guru harus tentang permainan warna dengan tema tanaman melalui media ini anak akan aktif bertanya dalam pembelajaran karena mereka penasaran dengan gambar lukisan yang menggunakan media benang yang dibawa oleh pendidik.

Dalam proses pengembangan kreativitas ada beberapa orang yang harus terlibat di dalam yaitu lingkungan, orang tua, atau teman sebaya anak tersebut. Perkembangan bahasa anak dapat berkembang karena pengaruh lingkungan di sekitarnya. Lingkungan tersebut salah satunya adalah lingkungan yang kreatif dari pengasuh dan orang tua.

Dari permasalahan di atas dalam penelitian ini peneliti akan membahas tentang pengembangan kreativitas anak melalui permainan warna dengan media benang, dengan studi kasus siswa TPA Rumah Syafiyah Kranggan, Kecamatan Kayen, Kabupaten Pati pada tahun pelajaran 2022/2023. Peneliti meneliti dengan studi kasus karena ada permasalahan dalam perkembangan kreativitas anak yang berada di TPA Rumah Syafiyah yang menarik untuk diteliti atau diobservasi. Melihat dari penelitian yang sudah banyak mengkaji studi kasus, bahwa studi kasus ini adalah peneliti akan melakukan eksplorasi secara mendalam terhadap aktivitas permainan warna dengan media benang dalam upaya mengembangkan aspek kreativitas anak, situasi anak-anak ketika sedang belajar, dan proses perkembangan kreativitas anak. Studi kasus ini terkait oleh waktu dan aktivitas anak-anak, maka peneliti melakukan pengumpulan data secara detail dan menggunakan berbagai prosedur pengumpulan data dalam waktu yang berkesinambungan

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan wawancara dengan guru. Guru adalah salah satu teman anak saat berada di sekolah, guru yang memberikan banyak stimulus kepada anak-anak tersebut, dengan berbagai macam metode untuk

³ Nilawati Tadjuddin. *Pendidikan Anak Usia Dini*. (Bandar Lampung: 2009), 3.

mengembangkan kreativitas anak. Stimulus untuk perkembangan anak bukan hanya dengan satu macam metode saja tetapi anak harus banyak diberikan stimulus melalui kegiatan kreatif agar kreativitas anak dapat berkembang. Anak yang sering diberikan stimulus yang kreatif, maka perkembangan kreativitas akan berkembang dengan baik.

Di TPA Rumah Syafiyah ada anak yang kurang baik dalam perkembangan kreativitasnya. Tetapi di balik kekurangannya ada juga kelebihanannya. Setiap anak usia dini memang mempunyai keunikan tersendiri, seperti keunikan anak tersebut adalah memiliki aspek fisik yang sangat aktif seperti berlari-lari, bermain di luar. Anak tersebut juga mempunyai keunikan di aspek perkembangan sosial-emosionalnya. Dengan stimulasi yang tepat, anak tersebut pun berkembang secara baik, perkembangannya sesuai dengan harapan guru dan orang tua. Akhirnya dapat bersosialisasi dengan teman sebayanya dengan bagus. Saat dia mempunyai jajan, permainan, ia dapat berbagi dengan temannya namun masih ada satu aspek yang kurang yaitu pada aspek perkembangan kreativitasnya.

Oleh karena itu saya lebih memilih penelitian di TPA Rumah Syafiyah untuk meneliti bagaimana guru memberikan stimulus pembelajaran yang baru, yaitu melalui permainan warna dengan tujuan agar perkembangan kreativitas anak dapat berkembang sesuai dengan indikator PAUD dan sesuai dengan apa yang diharapkan baik dari orang tua, guru maupun lembaga.

Upaya pengembangan kreativitas anak yang dilakukan di TPA Rumah Syafiyah tersebut adalah dengan memodifikasi dengan media pembelajaran yang baru, yaitu permainan warna dengan media benang untuk meningkatkan perkembangan kreativitas anak. Pembelajaran untuk mengembangkan kreativitas anak di mana setiap guru atau seorang pendidik harus membuat rencana pembelajaran yang sesuai dengan komponen anak dalam perkembangan kreativitas pada pembelajaran “TPA Rumah Syafiyah” Kayen yang dilakukan setiap hari Kamis akan tetapi tidak dilakukan setiap minggu namun terkadang 2 minggu sekali dengan konsep pelajaran yang berbeda. Sehingga pembuatan Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran Harian RPPH dilakukan oleh guru kelas yang menyusun RPPH untuk pembelajaran anak. Guru yang menyusun terdiri dari guru kelas

A dengan Kelas B. Hal ini di lakukan agar beban yang diberikan kepada guru TPA tidak terlalu berat.⁴

B. Fokus Penelitian

Fokus penelitian yang menjadi pembahasan penelitian ini diantaranya *pertama*, aspek penerapan pembelajaran permainan warna dengan media benang yang mengarahkan pada proses pembelajaran yang dianut dengan beberapa persoalan-persoalan penerapan permainan warna dengan media benang atau alat yang membantu dalam proses belajar mengajar yang menggunakan proses belajar mengajar yang menggunakan proses belajar anak dengan cara memperhatikan dan mengamati alat dan bahan dalam permainan warna dengan media benang yang ada di TPA Rumah Syafiyah Kranggan, Kecamatan Kayen Kabupaten Pati. *Kedua*, fokus pada pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang menggunakan permainan warna dengan media benang yang mempraktikkan langsung kegiatannya dengan pola pembelajaran yang mengikuti arahan dari guru dengan langkah-langkah mengatur *setting* tempat duduk anak, memotivasi agar anak dapat mengikuti kegiatan permainan warna dengan media benang, menunjukkan media gambar dari permainan warna dengan media benang dengan cara memberi contoh dalam melakukan kegiatan permainan warna dengan media benang. Dalam kegiatan ini perkembangan kreativitas anak mulai berkembang secara perlahan, keterampilan kreatif anak, serta keterampilan dalam membuat pola hasil karya semua akan muncul secara perlahan. *Ketiga*, fokus penelitian ini lebih pada saat pembelajaran kegiatan permainan warna dengan media benang yang sudah dirancang berdasarkan tema dan RPPH tertentu, dengan mengintegrasikan keterampilan kreatif anak, keterampilan mengekspresikan hasil karya anak, pengetahuan, keterampilan nilai atau sikap pembelajaran serta pemikiran kreatif dengan menggunakan tema dan RPPH yang ada dalam pembelajaran kreativitas seni anak di lembaga TPA Rumah Syafiyah, Kranggan Kecamatan Kayen Kabupaten Pati.

⁴Partisipan Guru IM, wawancara oleh peneliti, 15 November 2023, wawancara 2, transkrip.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang di atas maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kegiatan permainan warna dengan media benang di TPA Rumah Syafiyyah, Kranggan Kecamatan Kayen Kabupaten Pati.
2. Bagaimana penerapan pembelajaran menggunakan permainan warna dengan media benang untuk mengembangkan kreativitas anak di TPA Rumah Syafiyyah, Kranggan Kecamatan Kayen Kabupaten Pati.
3. Bagaimana kemampuan kreativitas anak melalui permainan warna dengan media benang di TPA Rumah Syafiyyah, Kranggan Kecamatan Kayen Kabupaten Pati.

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk mendeskripsikan permainan warna dengan media benang di TPA Rumah Syafiyyah, Kranggan Kecamatan Kayen Kabupaten Pati.
2. Untuk mengkaji pengembangan kreativitas seni anak melalui permainan warna dengan media benang di TPA Rumah Syafiyyah, Kranggan Kecamatan Kayen Kabupaten Pati.
3. Untuk mengetahui perkembangan kreativitas anak melalui permainan warna dengan media benang di TPA Rumah Syafiyyah, Kranggan Kecamatan Kayen Kabupaten Pati.

E. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis
 - a. Memberikan sumbangan pengetahuan mengenai praktik baik penggunaan permainan warna dengan media benang sebagai upaya mengembangkan kreativitas anak di TPA Rumah Syafiyyah Kranggan, Kecamatan Kayen, Kabupaten Pati.
 - b. Memberikan sumbangan pengelolaan pembelajaran dan kurikulum untuk kelompok bermain yang terus berkembang sesuai dengan keinginan masyarakat sekitar dan dapat menyesuaikan kebutuhan perkembangan anak usia dini.
 - c. Sebagai referensi dan pijakan untuk penelitian-penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan perkembangan kreativitas anak usia dini.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Peserta Didik, penelitian ini diharapkan membantu mengembangkan kemampuan anak dalam aspek bahasa yang mana dapat menambah kosa kata anak melalui aktivitas berbicara, menulis, dan bercerita.
- b. Bagi Lembaga, penelitian ini diharapkan menjadi masukan dan bahan evaluasi untuk perbaikan pembelajaran yang menggunakan media gambar seri sebagai upaya untuk pengembangan kemampuan bahasa anak usia dini.
- c. Bagi Guru, penelitian ini diharapkan memberikan sumbangan pikiran dan ide dalam mengembangkan bahasa anak, sehingga hasil dalam belajar anak akan menjadi lebih baik dan dapat digunakan guru sebagai referensi ke depannya, dalam rangka upaya pengembangan bahasa anak

F. Sitematika Penulisan

Sistematika dalam penulisan skripsi ini di maksudkan untuk mendapatkan gambaran secara garis besar dari masing-masing bagian ataupun yang saling berhubungan. Sehingga nantinya akan diperoleh penelitian yang sistematis. Berikut adalah sistematika penelitian proposal yang akan penulis susun:

BAB I Pendahuluan

Pada bab ini, di jelaskan tentang pendahuluan yang berisi latar belakang masalah, fokus penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II Kerangka Teori

Pada bab ini, dijelaskan tentang kerangka teori yang berisi deskripsi kajian teori, penelitian terdahulu, dan kerangka berfikir.

BAB III Metode Penelitian

Pada bab ini, dijelaskan tentang metode penelitian yang berisi jenis dan pendekatan, setting penelitian, subyek penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, pengujian keabsahan data, dan teknik analisis data.

Daftar Pustaka