

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. LATAR BELAKANG**

Pembelajaran anak usia dini bersifat spesifik didasarkan pada tugas-tugas pertumbuhan dan perkembangan anak dengan mengembangkan aspek-aspek perkembangan yang meliputi nilai-nilai agama, sosial, emosional, kemandirian, keterampilan, berbahasa, kognitif, dan fisik motorik kasar dan halus. Salah satu aspek perkembangan yang harus diperhatikan sejak dini adalah kreativitas. Kreativitas anak sudah mulai berkembang pesat di usia kira-kira 3 tahun, kegiatan usap abur merupakan bagian pembelajaran di kelompok bermain untuk meningkatkan motorik halus dan juga kreativitas anak sehingga dengan kegiatan usap abur anak-anak dapat melatih koordinasi gerak tangan, ketelitian, ketekunan, kesabaran, dan keterampilan. Koordinasi gerak tangan perlu dilatih agar anak terbiasa menggunakan jari jemari tangan dan pergelangan tangan yang tepat. Kegiatan usap abur memerlukan sedikit tenaga tangan sehingga membantu otot jari anak menjadi lebih kuat. Sedangkan salah satu pendidikan yang diberikan pada anak usia dini yaitu dengan meningkatkan kreativitas anak itu sendiri, pendidikan itu sendiri dapat memberikan sejumlah pengalaman di mana pengalaman itu sendiri seseorang dapat memahami apa yang belum dipahaminya (Nuraeni & Santana, 2015).

Pembelajaran pada anak usia dini harus dilakukan dengan memberikan kebebasan anak dalam bermain dan dalam kegiatan bermain

perlu adanya kemampuan yang dikembangkan dan salah satunya adalah kemampuan berkekrativitas (Nuraeni & Westisi, 2020). Terlebih lagi pada zaman sekarang ini, kreativitas sangatlah penting dan sangat diperlukan bagi kelangsungan hidup kita sehari hari dan untuk di masa yang akan datang untuk menghadapi berbagai macam tantangan, baik dalam segi ekonomi, kesehatan, politik, maupun dalam bidang budaya dan sosial. Untuk itu suatu kreativitas harus dibangun dengan keterampilan yang harus diberikan dan ditanamkan sejak usia dini, sedangkan gambaran pada pendidikan saat ini hanya berupa hafalan dan mencari satu jawaban yang benar terhadap soal yang diberikan, namun proses pada pemikiran yang tinggi termasuk berpikir kreatif sangatlah jarang dilatih. Untuk menumbuhkan daya kreatif anak, seorang guru harus memperhatikan sifat asli dari anak itu sendiri sehingga harus dipupuk dan dikembangkan oleh seorang guru di sekolah maupun oleh orang tua di rumah, seorang guru harus bisa memberikan pembelajaran di ruang kelas maupun di luar kelas, agar anak dapat diberikan kesempatan untuk mengembangkan kreativitasnya. Seorang anak yang kreatif memuaskan rasa keingintahuannya melalui berbagai cara seperti bereksplorasi, bereksperimen, dan banyak mengajukan pertanyaan kepada orang lain (Hardiyanti, Husain & Nurabdiansyah, 2018).

Sangat banyak sekali permainan yang bisa merangsang kreativitas anak, salah satunya dengan mengembangkan perkembangan aspek seninya yaitu bisa melalui menggambar, melukis, bermain *playdough*, mewarnai, kolase, mencetak menjahit, mewarnai dengan teknik usap abur dan lain

sebagainya. Pengembangan kreativitas kadang kala mengalami hambatan yang salah satunya adalah kendala konseptual utama terhadap studi kreativitas yaitu mengenai kreativitas sebagai sifat yang diwarisi oleh orang yang berbakat atau luar biasa, kreativitas juga sering diasumsikan sebagai sesuatu yang dimiliki atau tidak dimiliki dan tidak banyak yang dapat dilakukan melalui pendidikan untuk mempengaruhinya (Munandar, 2007).

Anak sering kali merasa kesulitan dalam menggerakkan jari-jarinya dalam pembelajaran yang berhubungan dengan kreativitas seni seperti halnya dalam dasar memberikan warna pada sebuah pola yang dibuat yang mengharuskan anak untuk mengaburkan warna dengan menggunakan jarinya. Untuk itu kreativitas anak usia dini sangatlah perlu dipupuk dan dikembangkan sedini mungkin pada anak usia dini. Kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan atau menciptakan sesuatu yang baru. Proses kreatif hanya terjadi jika dibangkitkan melalui masalah yang memacu pada lima macam perilaku kreatif pada kemampuan anak (Wahyuni, 2019).

Hasil observasi di kelompok usia 4-5 tahun di PAUD KB Aisyiyah Qurrota Ayun Randudongkal, menemukan masalah yakni sebagian besar anak mengalami kesulitan dalam kegiatan usap abur. Dari 20 anak hanya 2 anak (10%) yang baru berhasil, 2 anak (10%) yang sudah mampu tapi dengan bantuan, 16 anak (80%) yang tidak mampu dalam melakukan kegiatan usap abur. Sehingga tidak memenuhi target yang ingin dicapai sebesar 80% anak yang berhasil melakukan kegiatan usap abur. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 1.1

Tabel 1.1 Kemampuan Kreativitas Anak

No.	Jumlah Anak	Kemampuan Kreativitas Anak		
		Mampu	Mampu dengan bantuan	Tidak Mampu
1	20	2	2	16

Pada aspek kreativitas anak hanya 2 anak (6,6%) dari 20 anak yang sudah mandiri melaksanakan kegiatan sendiri sampai selesai. Kebanyakan anak kurang mandiri karena anak-anak belum terbiasa melakukan kegiatan usap abur dan kurang memperhatikan saat guru menjelaskan cara melakukan pembelajaran. Oleh sebab itu melalui kegiatan usap abur anak dapat meningkatkan kreativitas anak dengan menyelesaikan kegiatan usap abur sehingga mengasah perkembangan kreativitas dari anak tersebut dengan hasil kreasi sendiri.

Oleh karena itu salah satu upaya meningkatkan kemampuan pengembangan kreativitas anak melalui kegiatan usap abur maka pendidik harus menyediakan bahan-bahan untuk usap abur yang disesuaikan dengan perkembangan anak. Menarik buat anak sehingga anak tidak bosan dan jenuh dalam kegiatan usap abur.

Dalam mewujudkan pembelajaran anak yang kreatif dan sesuai dengan karakteristik serta tingkat perkembangan anak dibutuhkan pendidik yang profesional yang dapat menguasai materi, menggunakan metode yang tepat dan menyediakan media yang disukai anak juga diharapkan dapat

meningkatkan hasil belajar anak dalam perkembangan kreativitas anak melalui kegiatan usap abur.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka identifikasi masalah adalah :

1. Kesulitan anak dalam melakukan kegiatan usap abur karena baru pertama kalinya anak-anak diajarkan kegiatan tersebut.
2. Saat guru menerangkan materi kegiatan anak-anak banyak yang tidak memperhatikan sehingga kurang konsentrasi sehingga kemampuan kreativitas dari anak tersebut tidak muncul.
3. Kegiatan usap abur ini cukup lumayan mengeluarkan tenaga sehingga motorik halus anak yang kurang mampu dalam mengusap membuat kesulitan bagi anak.

Dalam mengatasi masalah kurangnya hasil belajar pada indikator tersebut disebabkan karena anak mengalami kesulitan dan kurangnya kreativitas anak, oleh karena itu akan dipecahkan melalui penggunaan berbagai media dengan metode demonstrasi dan pemberian tugas.

Dalam melakukan perbaikan ini peneliti dibantu oleh pendidik di sekolah yang menjadi perbaikan dan juga menjadi teman sejawat, anak dan wali murid sebagai narasumber serta dibantu juga oleh pembimbing 1 dan pembimbing 2.

Dibutuhkan ketelitian dan keuletan pada teknik yang tepat digunakan untuk mengembangkan gerak motorik halus anak-anak. Media pembelajaran merupakan komponen yang saling berhubungan dengan komponen lainnya

untuk menciptakan situasi belajar yang diharapkan. Proses pembelajaran tidak akan berjalan dengan efektif tanpa adanya suatu media (Zaman & Hernawan, 2016:3.10) dengan menggunakan kegiatan usap abur diharapkan akan meningkatkan minat anak dalam berpartisipasi dalam proses kegiatan pembelajaran. Hal ini sesuai dengan penelitian sebelumnya pada artikel (Aisyiyah, 2017) menyimpulkan bahwa dari satu anak termasuk kreatif pada saat sebelumnya kegiatan bermain warna kemudian dapat meningkat ketika setelah bermain warna. Ini merupakan hasil analisis data teknik permainan warna dapat meningkatkan kreativitas anak setelah itu mereka diberi kegiatan bermain warna. Kesimpulan menurut (Anggita & Nopriansyah, 2018) bahwa melalui permainan warna dengan menggunakan benang media dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini.

Berdasarkan hasil observasi di kelas A2 PAUD KB Aisyiyah Qurrota Ayun Randudongkal anak-anak mengalami keterlambatan dalam kegiatan usap abur, terutama dalam kreativitas anak. Hal ini terlihat dari kurang terampilnya anak dalam pengembangan kreativitas menggunakan media kertas dalam kegiatan pembelajaran, khususnya dalam kegiatan usap abur. Di dalam kegiatan usap abur anak melukis dengan jari, anak belum terampil, kaku dan merasa asing . Hal ini dapat dilihat pada saat anak kelas A2 diberikan kegiatan menggambar dengan tema Tanaman sub-sub tema tanaman buah anak hanya membentuk lingkaran, anak meniru gambar teman sebangkunya. Mereka belum bisa berkreasi sendiri. Dari 20 orang anak hanya

4 anak yang menggambar berbeda dengan teman-temannya. kegiatan lain juga menunjukkan hal yang demikian.

Terkadang anak sering mengatakan kata “tidak bisa bu” saat diminta membuat bentuk lain atau kreasi gambar yang lain. Pada kegiatan pengembangan keterampilan anak di sekolah pendidik sering mengalami kesulitan sehingga hasil yang diharapkan tidak maksimal. Penyebabnya antara lain, pengelolaan kelas yang kurang dikuasai, penggunaan metode yang kurang tepat, anak-anak tidak konsentrasi saat diajarkan dan pendidik yang kurang kreatif.

Di dalam menumbuh-kembangkan yang dimiliki anak untuk meningkatkan keterampilan motorik halus, guru berupaya semaksimal mungkin dengan memperkenalkan dan melatih gerak motorik kasar dan halus, mengontrol gerakan tubuh, meningkatkan keterampilan tubuh dan hidup sehat sehingga mewujudkan anak yang terampil dan mempunyai jasmani yang kuat.

Dalam menumbuh kembangkan kreativitas yang dimiliki anak yang tergolong rendah hal ini disebabkan oleh proses belajar mengajar yang monoton, kurangnya interaksi guru dengan anak, pendidik lebih sering menggunakan model pembelajaran yang kurang menarik dan keterampilan jari-jari yang kaku. Untuk mengantisipasi masalah tersebut dalam proses belajar mengajar pendidik harus menggunakan model pembelajaran yang sesuai yaitu melalui permainan usap abur agar kreativitas yang dimiliki anak meningkat. Menurut (Susanto, 2012) bahwa kreativitas anak akan

berkembang melalui pembelajaran dengan bermain atau belajar sambil bermain. Karena melalui bermain kognitif anak akan berkembang, sehingga anak akan dapat berfikir kreatif untuk memasuki lingkungannya, anak juga mampu menciptakan sesuatu karya yang unik dan khas sesuai dengan pemikirannya. Bermain mendukung tumbuhnya pikiran kreatif karena dalam bermain anak memilih sendiri kegiatan yang mereka sukai. Belajar membuat identifikasi tentang banyak hal, belajar menikmati proses sebuah kegiatan, belajar mengontrol diri mereka sendiri dan belajar mengenali makna sosialisasi dan keberadaan diri di antara teman sebaya (Musfiroh & Tatminingsih, 2015) .

Dari identifikasi masalah di atas, masalah yang akan dipecahkan ialah kesulitan dalam melakukan kegiatan usap abur karena kegiatan tersebut baru diajarkan dan membutuhkan konsentrasi serta kreativitas anak dalam menyelesaikan kegiatan usap abur sendiri sampai selesai akan dicoba diatasi melalui metode demonstrasi dan pemberian tugas. Menurut Muhibin Syah, dalam bukunya yang berjudul metode pengembangan perilaku dan kemampuan dasar anak usia dini, metode demonstrasi yakni metode mengajar dengan cara diperagakan atau dipraktikkan barang kejadian, aturan dan urutan melakukan suatu kegiatan, baik secara langsung maupun melalui penggunaan media pengajaran yang relevan dengan pokok bahasan atau materi yang sedang disajikan. Pemberian tugas adalah suatu metode penilaian di mana pendidik dapat memberikannya setelah melihat hasil karya anak (Sumiati Padmonodewo, 1998:160)

## B. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, dapat merumuskan masalah ini adalah :

Apakah melalui kegiatan usap abur dapat meningkatkan perkembangan kreativitas pada anak usia 4-5 tahun di KB Aisyiyah Qurrota Ayun Randudongkal Tahun Ajaran 2023/2024 ?

## C. TUJUAN PENELITIAN

### 1. Tujuan Umum

Tujuan umum perbaikan ini yaitu untuk mengetahui apakah gambaran hasil belajar anak tentang pengaruh kegiatan usap abur dapat meningkatkan perkembangan kreativitas anak pada usia dini.

### 2. Tujuan Khusus

#### a. Anak

Dapat Mengembangkan kemampuan kreativitas anak melalui kegiatan usap abur dengan media yang menarik.

#### b. Pendidik

Pendidik dapat mengetahui pengaruh kegiatan usap abur dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini.

#### c. Sekolah

Meningkatkan kualitas pembelajaran dengan kegiatan usap abur dengan media yang murah, mudah didapat dan menarik bagi anak.

#### **D. MANFAAT PENELITIAN**

1. Anak

Anak merasa termotivasi mengikuti kegiatan pembelajaran sehingga memungkinkan kemampuan kreativitas anak meningkat melalui kegiatan usap abur.

2. Pendidik

Memotivasi pendidik dalam mengembangkan strategi pembelajaran sehingga memungkinkan kemampuan kreativitas anak meningkat melalui kegiatan usap abur.

3. Sekolah

Sebagai masukan bagi sekolah dalam upaya memperbaiki sistem pembelajaran dan meningkatkan mutu dari hasil pembelajaran khususnya bagi anak didik agar dapat meningkatkan kemampuan kreativitas dalam pembelajaran dan bersosialisasi dengan teman-teman di sekolah. Serta sebagai bahan informasi atau masukan bagi guru-guru.