

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Usia lahir sampai dengan memasuki pendidikan dasar merupakan masa keemasan. Peran dan kesadaran yang dimiliki orang tua untuk menempatkan anak-anak mereka di lembaga-lembaga PAUD non formal (TPA dan KB) serta di Taman Kanak-Kanak mengalami peningkatan. Peran orang tua pun semakin kritis dalam melengkapi perkembangan putra-putrinya. Mendidik anak sangat membutuhkan kesabaran yang luar biasa, orang tua harus memiliki kepekaan terhadap perkembangan anak, yang sedang tumbuh kembang sesuai dengan fase perkembangannya, baik perkembangan jasmani, sosial, keterampilan, emosi, maupun bicaranya.

Masa Usia Dini adalah masa keemasan yang membutuhkan sentuhan pendidikan yang menggunakan esensi bermain. Para pendidik dituntut untuk dapat menyajikan suatu pembelajaran yang inovatif, kreatif, peka terhadap situasi lingkungan sekolah. Pendidikan anak usia dini tidak sekedar berfungsi untuk memberikan pengalaman belajar kepada anak, tetapi yang lebih penting berfungsi untuk mengoptimalkan perkembangan otak. Keaktifan guru sangat dibutuhkan untuk meningkatkan kreativitas dalam menggambar bebas pada anak usia dini. Pada prinsipnya, kegiatan menggambar yang dilakukan oleh anak merupakan kegiatan naluriah seperti halnya makan, minum, berbicara, dan bercerita kepada orang lain. Pembelajaran hendaknya disusun sedemikian

rupa sehingga menyenangkan, membuat anak tertarik untuk ikut serta dan tidak terpaksa. Guru sangat penting untuk memasukkan unsur-unsur edukatif dalam kegiatan bermain tersebut, sehingga secara tidak sadar anak telah belajar dari berbagai hal.

Bermain adalah hak asasi bagi anak usia dini yang memiliki nilai utama dan hakiki pada masa pra sekolah. Kegiatan bermain bagi anak usia dini adalah sesuatu yang sangat penting dalam perkembangan kepibadiannya. Bermain bagi seorang anak tidak sekedar mengisi waktu, tetapi media bagi anak untuk belajar. Setiap bentuk kegiatan bermain pada anak pra sekolah mempunyai nilai positif terhadap perkembangan kepibadiannya. Di dalam bermain anak memiliki nilai kesempatan untuk mengekspresikan sesuatu yang ia rasakan dan pikirkan. Dengan bermain, anak sebenarnya sedang mempraktekkan keterampilan dan anak mendapatkan kepuasan dalam bermain, yang berarti mengembangkan dirinya sendiri. Dalam bermain, anak dapat mengembangkan otot kasar dan halus, meningkatkan penalaran, dan memahami keberanaan lingkungannya, membentuk daya imajinasi, daya fantasi, dan kreativitas.

Menggambar merupakan kebiasaan anak pada usia dini. Kegiatan menggambar seperti halnya menyanyi dapat dilakukan dengan kesadaran penuh berupa maksud dan tujuan tertentu maupun sekedar membuat gambar tanpa arti. Kegiatan menggambar dimulai dari menggerakkan tangan untuk mewujudkan sesuatu bentuk gambar secara tidak sengaja, sampai dengan menggambar untuk maksud tertentu. Anak-anak akan merasa senang setelah

menggambar karena hal itu menjadi suatu cara berkomunikasi kepada orang lain. Ketika gambar anak tersebut ditanggapi oleh orang tua dengan pertanyaan tentang makna dan arti bentuk gambar yang dihasilkan.

Menurut Pamadi (2010: 2.10) manfaat menggambar bagi anak akan sangat dirasakan sebagai alat bercerita (bahasa visual/bentuk), yaitu sebagai media mencurahkan perasaan, sebagai alat bermain, melatih ingatan, melatih berfikir komprehensif (menyeluruh), sebagai media sublimasi perasaan, melatih keseimbangan, mengembangkan kecakapan emosional, melatih kreativitas anak, dan melatih ketelitian melalui pengamatan langsung.

Kreatifitas anak tidak dapat tumbuh sendiri melainkan harus ada pembimbing agar bakat kreatifitasnya bisa tumbuh dan berkembang. Guru mempunyai peranan yang sangat penting dalam membimbing anak untuk mengembangkan kreatifitas, hal ini dapat dilakukan melalui metode proyek dengan media wayang beber. Melalui pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan anak dapat menghasilkan berbagai macam karya seni yang kreatif dengan memanfaatkan bahan-bahan yang tidak memakan biaya yang terdapat di lingkungan sekolah dan tempat tinggal.

Pada kenyataannya, setelah penulis melakukan observasi di TK PGRI Candiwulan Mandiraja, menunjukkan bahwa rangsangan bagi tumbuhnya kreativitas kurangnya memadai atau kurang mempertajam peningkatan kreativitas. Kegiatan pembelajaran yang ada tampaknya belum secara maksimal mampu mengembangkan kesadaran anak tentang kepercayaan diri, eksperimen, fleksibilitas, orisinalitas, atau motivasi yang merupakan bagian

dari kesadaran kreatif. Sebagian besar anak tetap takut untuk mengungkapkan diri, baik lewat idiom gambar atau bahasa. Sebagian lebih suka meniru atau mengikuti apa yang dilakukan guru, sebagian yang lain tetap tampak kesulitan bahkan sekedar mengikuti apa yang dicontohkan guru. Gejala paling menonjol yang tampak adalah anak sangat kesulitan mengekspresikan perasaan dan persepsinya dalam bahasa lisan ataupun bahasa gambar yang khas dari mereka sendiri.

Berdasarkan pengamatan kegiatan pembelajaran di kelompok B TK PGRI Candiwulan Kecamatan Mandiraja Kabupaten Banjarnegara menunjukkan bahwa dari 20 anak baru 3 anak atau 15% anak yang berkembang sangat baik, 4 anak atau 20% berkembang sesuai harapan, 6 anak atau 30% anak mulai berkembang, sedangkan 7 anak atau 35% anak belum berkembang dalam kreativitas menggambar. Kreativitas anak didik masih kurang dikarenakan rendahnya kreatifitas anak terhadap materi yang diajarkan karena motivasi belajar anak rendah. Misalnya, anak tidak memperhatikan guru ketika guru menerangkan tentang keindahan membentuk suatu benda, kerapian membentuk benda, keberanian dalam membentuk benda yang ia inginkan, dan kurangnya motivasi dari orang tua untuk mengembangkan kreasi dan imajinasi anak.

Dari beberapa kelemahan dan kekurangan anak dalam mengembangkan kreativitasnya dikarenakan beberapa hal sebagai berikut guru kurang siap dalam menyampaikan materi, guru kurang memanfaatkan alat-alat medianya, guru kurang kreatif dalam memilih bahan ajar atau media pembelajaran, orang tua kurang memotivasi anak dalam belajar, dan masih

banyak guru yang terpancing untuk menempatkan diri sebagai subyek, sehingga anak-anak didik tidak mempunyai kesempatan yang cukup untuk mengembangkan diri sesuai dengan keinginan, fokus perhatian dan bakat dasar yang dimiliki. Akibatnya, pembelajaran menjadi kurang menarik atau hanya berpengaruh terhadap aspek-aspek perkembangan tertentu saja.

Dari permasalahan itulah peneliti mengambil tindakan untuk memperbaiki sistem pembelajaran untuk membangkitkan semangat belajar anak. Keadaan tersebut apabila dibiarkan terus menerus maka pembelajaran anak usia dini akan kehilangan kesempatan emas dalam membentuk individu yang sesuai dengan harapan, yaitu individu yang tidak hanya cerdas, tetapi juga kreatif, sehingga mampu menghadapi tantangan kehidupan di masa mendatang.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka permasalahan yang menjadi fokus perbaikan dalam penelitian adalah: “Apakah melalui metode proyek dengan media wayang beber dapat meningkatkan kreativitas siswa kelompok B TK PGRI Candiwulan Kecamatan Mandiraja Kabupaten Banjarnegara Semester Genap Tahun Ajaran 2011-2012 ? “

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan kreativitas anak melalui metode proyek dengan media wayang beber pada anak kelompok B TK PGRI Candiwulan Kecamatan Mandiraja Kabupaten Banjarnegara.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat bagi beberapa pihak yaitu :

1. Bagi Guru

- a. Sebagai alat peraga yang menarik dan bisa dilakukan secara spontan oleh guru sesuai dengan situasi, kondisi, dan prinsip pembelajaran.
- b. Sebagai salah satu usaha mengubah konsep guru sebagai subjek, anak sebagai objek pembelajaran.

2. Bagi Siswa

- a. Mendapat kesempatan untuk mengembangkan imajinasi dan kreatifitas sehingga pemahaman terhadap materi menggambar meningkat.
- b. Meningkatkan keterampilan menggambar dan hasil belajar menggambar.
- c. Sebagai kegiatan untuk mengembangkan kreativitas dasar anak didik.
- d. Meningkatkan kemampuan anak didik dalam bercerita dan berbahasa.

3. Bagi Orang Tua Siswa

Kegiatan penelitian tindakan kelas ini akan memberikan motivasi bagi para orang tua siswa TK untuk ikut aktif membimbing dan memotivasi anak dalam pembelajaran kegiatan menggambar melalui metode proyek dengan media wayang beber.

4. Bagi Sekolah

- a. Membantu meningkatkan mutu pendidikan di Taman Kanak-Kanak PGRI Candiwulan Kecamatan Mandiraja Kabupaten Banjarnegara, karena adanya peningkatan kemampuan pada diri guru.
- b. Penelitian tindakan kelas yang dilakukan oleh guru dapat meningkatkan kepercayaan masyarakat terhadap sekolah.

