

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang pesat bahkan dikatakan sebagai lompatan perkembangan karena itu usia dini dikatakan sebagai *golden age* (usia emas) yaitu usia yang berharga dibanding usia selanjutnya. Usia tersebut merupakan fase kehidupan yang unik dengan karakteristik khas, baik secara fisik, psikis, sosial dan moral. Anak pada usia dini memiliki kemampuan belajar luar biasa khususnya pada masa awal kanak-kanak. Keinginan anak untuk belajar menjadikan anak aktif dan eksploratif. Anak belajar dengan seluruh panca inderanya untuk memahami sesuatu dan dalam waktu singkat anak beralih ke hal lain untuk dipelajari. Lingkunganlah yang terkadang menjadi penghambat dalam mengembangkan kemampuan belajar anak dan sering kali lingkungan mematikan keinginan anak untuk bereksplorasi.

Masa anak usia dini merupakan masa yang paling penting, karena merupakan pembentukan pondasi kepribadian yang menentukan pengalaman anak selanjutnya. Karakteristik anak usia dini menjadi mutlak dipahami untuk memiliki generasi yang mampu mengembangkan diri secara optimal mengingat betapa pentingnya usia tersebut. Mengembangkan kreativitas anak memerlukan peran penting pendidik hal ini secara umum sudah banyak dipahami. Anak kreatif memuaskan rasa keingintahuannya melalui berbagai cara seperti bereksplorasi, bereksperimen dan banyak mengajukan pertanyaan dari orang

lain. Kreativitas itu sendiri yaitu kemampuan untuk memikirkan sesuatu dengan cara-cara yang baru dan tidak biasa serta melahirkan suatu solusi yang unik terhadap masalah-masalah yang dihadapi. Anak belum mampu mengembangkan ide-ide kreativitasnya anak masih pasif dalam menuangkan ide-ide seperti anak masih meniru dengan teman sebangkunya dalam warna gambar bentuk gambar anak-anak belum bisa menciptakan hasil kreasi sendiri dalam menggambar sehingga sesuai dengan imajinasinya.

Penelitian yang dilakukan Dahrul, dkk (2017: 11) tingkat kreativitas anak pada materi mengeksplorasi dari mediagambar sebesar 30% masih tergolong rendah. Hal ini relevan dengan penelitian Ahem kasta (2018) kemampuan anak usia dini dalam menerapkan imajinasi pada setiap situasi untuk menghasilkan hal baru dan berbeda masih tergolong rendah anak masih saja meniru hasil teman. Permasalahan tersebut disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya media pembelajaran yang kurang menarik, pembelajaran yang hanya menitik beratkan pada membaca dan berhitung saja dan penggunaan metode yang statis sehingga membuat anak bosan dan kurang dapat memunculkan ide kreatifnya.

Penggunaan media yang statis membuat anak bosan akibatnya otak kanan yang berfungsi sebagai pengembangan kreativitas anak tidak dapat berkembang secara optimal. Masa kanak-kanak merupakan masa paling penting karena merupakan pembentukan pondasi kepribadian yang menentukan pengalaman anak selanjutnya..

Mengembangkan kreativitas anak memerlukan peran penting pendidik hal ini secara umum sudah banyak dipahami. Anak kreatif memuaskan

rasa keingintahuannya melalui berbagai cara seperti bereksplorasi, bereksperimen dan banyak mengajukan pertanyaan pada orang lain. Kegiatan yang bisa dilakukan untuk mengembangkan kreativitas anak-anak salah satunya adalah dengan mewarnai dari gambar kemudian menempel yang sudah ada dalam media bergambar. Melalui metode cerita bergambar juga membantu meningkatkan kemampuan kreativitas anak, anak terlatih untuk menjelaskan atau bercerita tentang hasil karyanya kepada guru, selain itu kegiatan ini yang merupakan kegiatan berseni yang diwujudkan dengan teknik mewarnai. bahan yang disediakan dapat membantu anak dalam mengembangkan aspek motorik halus. Anak lebih mudah belajar dengan konsentrasi bila melalui kegiatan yang menyenangkan seperti mewarnai. Pada saat kegiatan mewarnai melalui cerita bergambar ini sama halnya anak sedang bermain, sehingga dalam proses pembelajarannya berlangsung dengan menyenangkan diharapkan dapat meningkatkan kreativitas anak. Cerita bergambar disukai hampir semua anak apa lagi kalau cerita bergambar tersebut berupa cerita dengan ilustrasi bagus dengan sedikit permainan yang melibatkan mereka. Anak-anak akan merasa terlibat dalam petualangan dan konflik- konflik yang dialami karakter-karakter di dalamnya, sehingga membaca pun akan semakin menyenangkan. Permainan adalah kegiatan menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri Permainan merupakan kesibukan yang dipilih sendiri tanpa ada unsur paksaan, tanpa didesak oleh rasa tanggung jawab. Anak-anak suka bermain karena didalam diri mereka terdapat golongan batin dan dorongan mengembangkan diri. Menurut Aisyah, Kalijaga, & Guna (2017: 87) metode bercerita adalah metode

yang tepat dalam mengembangkan kemampuan kreativitas anak usia dini . Buku cerita bergambar dengan tema fantasi realistik membantu anak berimajinasi tentang hal-hal yang berada diluar lingkungannya sehingga perkembangan pemikiran dan kreativitas anak tidak terbatas pada hal tertentu. Kreativitas anak yang tinggi mendorong anak belajar dan berkarya lebih banyak sehingga suatu hari mereka dapat menciptakan hal-hal baru diluar dugaan kita. Bercerita menjadi stimulasi yang berdampak positif bagi perkembangan kreativitas anak. Anak terbiasa berkonsentrasi pada suatu topik, berani mengembangkan kreasinya, merangsang anak untuk berpikir secara imajinatif serta bertambah perbendaharaan kata barunya. Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penulis melakukan penelitian tentang Meningkatkan Kemampuan Kreativitas Melalui Cerita Bergambar Pada Anak Usia Dini Kelompok A Paud Mekar Santosa

B. Identifikasi Masalah

Mengidentifikasi beberapa permasalahan yang dapat dimunculkan dari judul yang penulis pilih sebagai berikut:

1. Rendahnya kreativitas anak saat pembelajaran dikelas dalam mengaplikasikan cerita bergambar
2. Terdapat permasalahan pengembangan media pembelajaran dalam mengembangkan kreativitas.
3. Terdapat permasalahan dalam penggunaan bahan baku pembuatan media pembelajaran dalam mengembangkan kreativitas.
4. Terdapat permasalahan minimnya media pembelajaran untuk dapat meningkatkan kreativitas anak

C. Rumusan Masalah dan Pembatas Masalah

1. Rumusan masalah

Berdasarkan latar permasalahan di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini : “Bagaimana upaya meningkatkan kemampuan kreativitas melalui ceritabergambar pada anak usia dini kelompok A

2. Pembatas Masalah

Pembatasan masalah diperlukan untuk membatasi ruang lingkup penelitian, adapun batasan masalah pada peneleitian ini yaitu:

- a. Bagaimana skenario dan implementasi dalam meningkatkan kemampuan kreativitas melalui cerita bergambar pada anak usia dini kelompok A?
- b. Bagaimana dampak pada guru dan anak meningkatkan kemampuan kreativitas melalui cerita bergambar pada anak usia dini kelompok A?
- c. Bagaimana kendala-kendala dalam meningkatkan kemampuan kreativitas melalui cerita bergambar pada anak usia dini kelompok A?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, yang menjadi tujuan peneliti adalah:

1. Untuk mengetahui perencanaan meningkatkan kemampuan kreativitas melalui cerita bergambar pada anak usia dini kelompok A
2. Untuk mengetahui dampak pada guru dan anak dalam meningkatkan kemampuan kreativitas melalui cerita bergambar pada anak usia dini kelompok A
3. Untuk mengetahui kendala-kendala dalam meningkatkan kemampuan kreativitas melalui cerita bergambar pada anak usia dini kelompok A

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dalam pengembangan ilmu pengetahuan, selain itu juga dapat memberi pemahaman psikologis terhadap guru-guru dalam penggunaan media pembelajaran dalam upaya meningkatkan kemampuan kreativitas pada anak usia dini kelompok A

2. Manfaat Praktis

a. Bagi guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan evaluasi dalam mengajar guru di kelas dalam penggunaan media, serta dapat meningkatkan minat dalam melakukan penelitian

b. B

Bagi siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat penelitian ini diharapkan dapat berguna untuk anak dalam mengembangkan kemampuan kreativitas anak dalam kegiatan bercerita

c. B

Bagi sekolah

Hasil penelitian diharapkan dapat dapat berguna untuk lebih meningkatkan kreativitas menggunakan media cerita bergambar sebagai pendukung dalam kegiatan pembelajaran.

d. B

agi peneliti

Hasil penelitian ini dapat menjadi pedoman dalam penelitian selanjutnya, serta memberi makna kerja sama antara guru dan siswa dalam upaya meningkatkan kreativitas menggunakan media pembelajaran sebagai pendukung dalam kegiatan pembelajaran. anak usia dini yang dicapai pada anak menggunakan media gambar sebagai pendukung dalam pembelajaran.

3. Manfaat Empiris

Sebagai pijakan dan referensi pada penelitian-penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan peningkatan kreativitas anak usia dini dalam menggunakan media pembelajaran bercerita

F. Definisi Operasional

1. Kreativitas

Kreativitas dalam penelitian ini yaitu kemampuan anak dalam bersifatinovatif, kemampuan kreatif dalam menyusun gambar menjadi sebuah cerita, mengelompokkan gambar sesuai dengan tema

2. Cerita Bergambar

Cerita bergambar yaitu metode yang memuat cerita melalui media gambar dengan menunjukkan sebuah aktivitas secara tersusun, menunjukkan gambar-gambar yang sesuai dengan tema lingkungan,

3. Anak Usia dini

Anak usia dini adalah anak yang berumur antara 5-6 tahun yang mencakup anak-anak yang masih dalam asuhan orang tua, anak-anak

yang berada di TPA, kelompok bermain (*Play Group*) dan Taman Kanak-kanak

Jadi meningkatkan kemampuan kreativitas melalui cerita bergambar pada anak usia dini kelompok A PAUD Mekar Santosa adalah suatu usaha untuk meningkatkan kreativitas anak dengan menggunakan metode cerita bergambar sehingga menumbuhkan minat dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata

G. Sistematika Penulisan

Setelah seluruh informasi dan data-data yang mendukung penelitian ini diperoleh, maka penulisan skripsi dapat disusun dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

Pada BAB I berisi tentang latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, definisi operasional dan sistematika penulisan.

Pada BAB II berisi tentang tinjauan mengenai kreativitas anak, implementasi cerita bergambar, asumsi penelitian

Pada BAB III berisi tentang metode penelitian, variabel dan paradigma penelitian, subjek penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, teknik analisis data dan teknik pengujian kredibilitas data.

Pada BAB IV berisi tentang hasil penelitian dan pembahasan.. tentang populasi dari penelitian serta aspek aspek dari sampel yang dianalisis, analisis dari hasil penelitian berdasarkan analisis deskriptif, pembahasan dari hasil penelitian

sehingga mengarah kepada pemecahan masalah penelitian

Pada BAB V berisi tentang kesimpulan dan saran serta daftar pustaka dan lampiran

