

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Fantasi setiap anak muncul sejak usia dini, dan akan berkembang dalam rentang usia tiga sampai enam tahun. Dalam usia ini, anak sudah dapat menciptakan sesuatu sesuai dengan keinginan dan imajinasinya. Dalam menumbuhkan jiwa kreatif anak usia dini diperlukan pendidikan yang dapat menunjang tumbuhnya kreativitas. Pendidikan anak usia dini merupakan saat yang paling tepat untuk mengembangkan kreativitas anak.

Pembelajaran seni rupa dewasa ini sudah menjadi bagian dari program pendidikan umum di sekolah-sekolah. Dasar dan sasaran pembelajaran melalui kegiatan seni rupa adalah membantu siswa untuk dapat mengungkapkan gagasan, sikap, perasaan, nilai dan imajinasi yang melibatkan pertumbuhan pribadi. Manfaat pendidikan seni rupa bagi kehidupan pribadi maupun bermasyarakat adalah membantu anak untuk dapat menggunakan kecerdasan dalam menilai karya seni, mencerap lingkungan hidupnya, dan dapat mengekspresikan diri dengan bantuan keterampilan yang didapat dalam pendidikan.

Gambar adalah sebuah kenyataan dari pikiran-pikiran anak, pada momen tertentu, mendorongnya untuk menggambar. Pada prinsipnya kegiatan menggambar yang dilakukan oleh anak merupakan kegiatan naluriah. Puncak proses kreasi terjadi tanpa sepenuhnya kita sadari, umumnya di ambang sadar dan ketidaksadaran kita. Kegiatan menggambar anak penting untuk mengembangkan kemampuan berfikir dengan rupa (membayangkan) yang akan memperlancar proses kreasi.

Tiap anak unik, tidak ada dua anak yang menggambar persis sama, walaupun secara umum garis besar perkembangan gambar banyak persamaannya. Cara anak melihat dan menggambar berbeda dengan orang dewasa, berkaitan dengan pertumbuhan, perkembangan dan pematangan indera-indera, imaji-imaji, susunan syaraf dan cara berfikirnya. Setiap usia menandakan tahapan jenis

Vicky Isyanata, 2016

PENGEMBANGAN KREATIVITAS MENGGAMBAR BEBAS ANAK PAUD MELALUI PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN FILM KARTUN INDONESIA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

gambar tertentu. Yang digambar anak, bukan semata apa yang dilihatnya, tapi merupakan kerjasama semua indera-inderanya, yang ia rasakan dan imajinasikan serta cetuskan jadi sebuah gambar.

Gambar anak-anak menyiratkan pesan, ide dan gagasan ditengah keterbatasan kosa kata yang mereka miliki. Anak-anak senang menggambar sambil mengekspresikan dirinya, mereka menggambar untuk memperjelas maksud dan pikiran yang mereka miliki. Melalui menggambar bebas, anak belajar mengungkapkan siapa dirinya, bebas mengungkapkan ide, pikiran dan gagasan, menggambar sesuai dengan caranya sendiri tanpa takut salah hingga anak menghasilkan keunikan-keunikan dirinya, belajar mengenal siapa dirinya. Menggambar dapat meningkatkan integritas, kreativitas, kecerdasan visual yang berguna sebagai kemampuan anak di masa depannya.

Tidak ada media yang sempurna, semua ada kelebihan dan kelemahannya. Kita perlu dengan sungguh-sungguh mempelajari kelebihan dan kelemahan semua media, agar mampu memanfaatkannya untuk meningkatkan kreativitas. Dengan memanfaatkan film kartun Indonesia sebagai media pembelajaran, di harapkan dapat merangsang anak dalam membentuk pemikiran yang kreatif serta dapat mengaplikasikannya dalam bentuk gambar bebas.

Dalam dunia pendidikan, media pembelajaran memiliki pengaruh yang sangat besar, yang difungsikan untuk membantu dalam proses pembelajaran secara baik. Tujuan dan gagasan yang ingin disampaikan oleh pengajar akan lebih maksimal dan dimengerti oleh peserta didiknya. Oleh karena itu, pengajar perlu berinovasi, salah satunya melalui film kartun Indonesia sebagai media pembelajaran menggambar bebas.

Dari fenomena yang telah di uraikan di atas, peneliti ingin mencari media pembelajaran yang dapat mempermudah anak dalam menggambar serta dapat merangsang anak dalam meningkatkan kreativitas. Salah satu media pembelajaran yang diperkirakan dapat mengatasi hal tersebut adalah dengan menggunakan film kartun yang dapat menjadi stimulan (perangsang) imajinasi yang baik apabila pengaplikasian film dalam proses pembelajaran melibatkan keaktifan anak dalam memahami dan merespon film yang diputar.

Penulis menyadari bahwa kemampuan anak dalam menggambar masih kurang. Kesulitan mengenai menggambar disebabkan karena kurangnya daya imajinasi, kurangnya inspirasi, dan kurangnya media pembelajaran yang mendukung anak menggambar. Dalam pembelajaran menggambar, anak memerlukan proses untuk memahami apa yang akan dibuatnya.

Aktivitas menggambar yang dapat menstimulasi kreativitas menggambar yaitu aktivitas menggambar yang diawali dengan menggambar bentuk dasar, kemudian anak menambahi dengan goresan gambar bentuk-bentuk lainnya pada gambar bentuk dasar tersebut, yang kemudian anak dipebolehkan untuk mewarnainya secara bebas, sehingga melalui proses tersebut anak dapat menghasilkan sebuah karya gambar yang sifatnya unik dan kreatif. Oleh karenanya pada kajian penulisan dan penelitian ini maka penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “Pengembangan Kreativitas Menggambar Bebas Anak PAUD Melalui Pemanfaatan Media Pembelajaran Film Kartun Indonesia”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, masalah pada penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan kreativitas mewarnai dalam menggambar bebas anak PAUD melalui pemanfaatan media pembelajaran film kartun Indonesia?
2. Bagaimana mengembangkan kreativitas ide pembentukan dalam menggambar bebas anak PAUD melalui pemanfaatan media pembelajaran film kartun Indonesia?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui perkembangan kreativitas mewarnai dalam menggambar bebas anak PAUD melalui pemanfaatan media pembelajaran film kartun Indonesia.

2. Untuk mengetahui perkembangan kreativitas ide pembentukan dalam menggambar bebas anak PAUD melalui pemanfaatan media pembelajaran film kartun Indonesia.

D. Manfaat Penelitian

Secara teoritis penelitian ini mempunyai manfaat untuk disiplin ilmu pendidikan, dikarenakan dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif dalam membuat suasana belajar di kelas menjadi lebih hidup dan inovatif. Sedangkan secara praktis penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat-manfaat sebagai berikut:

1. Melalui pembelajaran dengan menggunakan model ini, anak-anak terlatih dalam kegiatan membentuk imaji, dengan menggunakan media pembelajaran yang lebih menarik.
2. Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kreativitas menggambar anak dengan memanfaatkan film kartun Indonesia sebagai media pembelajarannya.
3. Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan minat menggambar anak dengan memanfaatkan film kartun Indonesia sebagai media pembelajarannya.
4. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan rujukan atau referensi bagi penelitian selanjutnya yang memiliki kaitan erat dalam hal pembuatan media pembelajaran.

E. Sistematika Penulisan

Secara garis besar sistematika penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang uraian pendahuluan yang berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian dan manfaat penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang landasan teori atau kajian pustaka sebagai landasan teoritik untuk menganalisis temuan hasil penelitian, juga sebagai bahan untuk memperkuat keakuratan hasil penelitian.

Vicky Isyanata, 2016

PENGEMBANGAN KREATIVITAS MENGGAMBAR BEBAS ANAK PAUD MELALUI PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN FILM KARTUN INDONESIA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab III merupakan penjabaran lebih rinci tentang metode penelitian. Metode penelitian yang digunakan adalah metode campuran (*mixed methods*) yang merupakan suatu langkah penelitian dengan menggabungkan dua bentuk penelitian yang telah ada sebelumnya yaitu penelitian kualitatif dan penelitian kuantitatif.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini menguraikan hasil penelitian yang telah dilakukan. Pembahasan mengenai hasil penelitian quasi eksperimen tentang pengembangan kreatifitas menggambar bebas anak PAUD melalui pemanfaatan media pembelajaran film kartun Indonesia diuraikan berdasarkan hasil penelitian dan berlandaskan teori pada Bab II.

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

Dalam Bab ini diuraikan mengenai pemaknaan dan penafsiran peneliti terhadap hasil penelitian secara ringkas namun jelas, dan menyimpulkan hasil rangkuman penelitian disertakan dengan saran secara padat, ringkas, dan jelas.