

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang penelitian

Pendidikan merupakan sebuah kunci utama untuk memperbaiki suatu generasi. Dengan pendidikan manusia dapat memberikan manfaat dengan ilmu yang dimilikinya dan menjadi bagian dalam mengatasi berbagai permasalahan kehidupan sekitarnya. Menurut (Suzanti, 2022) Pendidikan adalah salah satu dari beberapa upaya bekal dasar untuk menciptakan serta menyiapkan anak untuk menjadi manusia yang berkualitas. Pendidikan tidak terlepas dari tentang manusia, sebab pendidikan merupakan sarana atau wadah mengembangkan kemampuan yang ada di diri manusia. Berdasarkan undang-undang Sisdiknas, pendidikan merupakan usaha sadar dan sistematis untuk mewujudkan suasana dan proses pembelajaran agar anak dapat mengembangkan potensinya. Melalui pendidikan diharapkan dapat meningkatkan serta mengembangkan bakat atau potensi sehingga melahirkan manusia yang baik, berbudaya, dan manusiawi. Berdasarkan hal tersebut, dalam mengembangkan potensi diperlukan sarana yang tepat yakni melalui pendidikan anak usia dini. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) pada hakikatnya adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak. Oleh karena itu, menurut (suyadi, 2014) PAUD adalah suatu proses yang berkesinambungan antara belajar dalam perkembangan. Artinya, pengalaman belajar dan perkembangan awal merupakan dasar bagi proses belajar dan perkembangan selanjutnya. PAUD memberi kesempatan bagi anak untuk mengembangkan kepribadian dan potensi secara maksimal. Atas dasar itu, lembaga PAUD perlu menyediakan berbagai kegiatan yang dalam mengembangkan berbagai aspek perkembangan seperti: kognitif, bahasa, socialemosi, fisikmotorik, moral-agama dan seni. Tujuan penyelenggaraan pendidikan anak usia dini, yaitu: untuk membantu menyiapkan anak mencapai

kesiapan belajar (akademik) yang kelak akan berguna dimasa yang akan datang.

Anak usia dini adalah sekelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik, artinya memiliki karakteristik dan pertumbuhan perkembangan fisik, motorik, kognitif atau intelektual (daya fikir/daya cipta), serta bahasa. Usia 0 sampai 6 tahun merupakan usia krusial dalam masa tumbuh kembang. Pada masa ini lebih dikenal dengan masa keemasan atau *the golden age*. Pada masa tersebut untuk pertumbuhan dan perkembangannya berjalan secara cepat, bahkan lebih cepat dari usia setelahnya. Menurut *National Association For The Education Young Children (NAEYC)* dalam (Masnipal, 2018) menyatakan bahwa anak usia dini atau *early childhood* merupakan anak yang berada pada usia nol sampai dengan delapan tahun. Pada masa tersebut perkembangannya pada beberapa Aspek mulai berkembang. Proses pembelajaran anak harus memperhatikan karakteristik yang dimiliki dalam tahap perkembangan anak. Dengan bekal potensi dari sejak dini, usia ini penting untuk mendapatkan stimulus yang baik dan sesuai dengan tahap perkembangannya.

Disini pendidikan yang baik dapat mengembangkan aspek-aspek yang ada di diri anak, maka lembaga pendidikan haruslah menyediakan berbagai macam kegiatan yang dapat mengembangkan berbagai macam aspek perkembangan anak usia dini yang meliputi kognitif, bahasa, sosial, emosi, fisik dan motorik. Selain itu tersedianya kelengkapan sarana, media, dan kekayaan sumber daya lain yang dapat menstimulus 6 aspek yang ada di diri anak. Selain lembaga pendidikan, guru atau pendidik juga memegang peran penting dalam pengembangan anak melalui mengajar serta menstimulus potensi anak didalam masa perkembangannya, sebab faktor penentu tumbuh dan kembang anak terletak di guru atau pendidik. Menurut pendapat (Pendidikan & Kebudayaan, 2014) tentang pendidik atau guru, pendidik harus mampu menciptakan suasana yang mendorong anak aktif mencari, menemukan, menentukan pilihan, mengemukakan pendapat, dan melakukan serta mengalami sendiri. Dalam pendidikan untuk anak usia dini tidak bisa hanya meningkatkan kemampuan akademis saja, akan tetapi juga harus mencapai enam aspek perkembangan

yaitu nilai-nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, social emosional, bahasa dan seni.

Dalam kenyataannya, masih saja ada beberapa faktor yang belum terpenuhi dalam pembelajaran yang di berikan oleh lembaga, sehingga ini dapat menyebabkan kurang optimalnya aspek perkembangan yang ada di diri anak usia dini, seperti contohnya di dalam aspek seni, mungkin seni di pandang tidak terlalu penting, namun dalam proses tumbuh kembang anak bila salah satu aspek hilang maka tidak optimalnya tumbuh dan berkembang anak. Permasalahan ini, dapat terjadi di lembaga manapun, namun peneliti mengambil sampel dari sekolah TK KML BHY 01, dilihat dari hasil observasi yang dilakukan di tanggal (15 Febuari 2022) melalui pembelajaran anak di TK KML BHY 01. Berdasarkan hasil pengamatan serta wawancara yang dilakukan, peneliti menyimpulkan bahwa, 5 dari 12 anak usia dini di kelompok B khususnya usia 5-6 tahun, belum terlihat dibagian aspek seninya, contohnya saja kreativitas yang belum di tunjukkan saat pembelajaran, seperti: anak belum menunjukkan ide-ide pemikiran baru maupun menghasilkan banyak gagasan pemikiran secara cepat, anak belum menunjukkan sikap bertanya dan menjawab dari sudut pandangan yang berbeda, anak belum menunjukkan kemampuan imajinasinya dari hasil pemikiran sendiri, dan anak tidak terbuka dengan stimulus-stimulus yang baru. Penyebab ini mungkin saja disebabkan oleh kurangnya stimulus yang efektif oleh pendidik/guru, seperti halnya: dari pembelajaran yang didominasi oleh guru sehingga membatasi ruang gerak anak untuk berkreasi dan menyalurkan ide atau gagasannya dalam mengembangkan kemampuan kreativitas sehingga anak cenderung meniru, kurang percaya dengan hasil karya sendiri, takut ketika melakukan sesuatu yang baru atau inovatif dalam menciptakan suatu karya/ide, pembelajaran yang di ulang-ulang setiap pembelajaran, tidak dibebaskan anak untuk mengeskpresikan karya ciptanya, tidak menarik, dan terlalu memaksa anak.

Hal tersebut menimbulkan rasa bosan dan tidak antusias anak dalam pembelajaran, di tambah masa modern seperti ini, anak cenderung belajar dan bermain menggunakan teknologi canggih/*gadget*. Yang biasa di sebut dengan generasi *Alpha*, menurut (A. P. Widjayatri, 2022) bahwa generasi *alpha*

merupakan generasi yang lahir dalam hal teknologi. Dimana anak akan melakukan semua hal secara diam tanpa gerak yang membuat anak tidak mau belajar atau merasa bosan dengan pembelajaran yang monoton serta diulang ulang.

Dengan memperhatikan faktor tersebut, maka pendidik dan peneliti melakukan sejumlah diskusi untuk mencari metode pembelajaran serta pendekatan pembelajaran yang efektif untuk menstimulus perkembangan pada anak usia dini dimana di dalamnya ikut serta peran orang tua. menurut (Masnipal, 2018) untuk menstimulus perkembangannya (anak) maka di butuhkan pendekatan belajar yang dapat merangsang anak dalam pembelajaran, agar anak aktif dalam belajar sebab anak harus aktif dalam setiap kegiatan belajar dan terlibat langsung dalam pembelajar, anak cenderung memiliki sikap mengamati, mendekati, menyelidiki, melakukan, dan menyimpulkan. Selain pendekatan belajar, metode pembelajar yang benar dan baik dalam menstimulus anak usia dini sangat di perlukan demi kelancaran pembelajaran. Menurut (Kustawan, 2013) Metode pembelajaran adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran. Seperti yang dibahas di atas peran guru atau pendidik memegang kendalai dalam setiap pembelajaran, jika pendekatan pembelajaran dan metode pembelajaran sudah baik dalam pengembangan di aspek seninya, namun jika peran guru atau pendidik tidak berperan aktif, maka aspek seni dalam anak tidak berjalan lancar, dari aspek seni itulah tumbuhnya anak usia dini yang kreatif. Menurut (Mulyani, 2019) Kreatif guru dalam proses belajar-mengajar memiliki peranan penting dalam peningkatan mutu hasil belajar anak. Oleh karena itu, untuk menunjang proses belajar dalam kegiatan belajar-mengajar diperlukan kreativitas guru dalam menyajikan proses belajar-mengajar terkait metode, media, dan cara-cara penanganan anak.

Selain lembaga/sekolah atau pendidik/guru yang berperan aktif dalam perkembangan anak, orang tua juga berperan aktif di dalamnya sebab jika, dalam pendidikan hanya guru dan lembaga yang berkerja sama tanpa bantuan dari orang tua maka pengembangan anak tidak dapat berjalan dengan

sempurna, seperti menurut (Mursid, 2016) setiap orang tua adalah guru utama bagi semua anak-anaknya, namun anak-anak itu sendirilah sebenarnya pendidikan terbaik bagi diri mereka. Adapun semua tempat dapat digunakan sebagai media dan wahana belajar bagi si anak itu sendiri. Bukanlah menjadi alasan bagi anak untuk tidak belajar. Karena proses pembelajarannya dari pengalaman yang mereka lihat dan mereka temukan di hadapannya merupakan proses belajar seorang anak. Sedangkan menurut (Hendriawan.S, 2020) Dalam proses pengembangan kreativitas anak, bukan hanya guru yang memiliki peran untuk membantu mengembangkan perkembangan anak. Begitupun Peran orangtua sama perlunya dalam membantu dan memfasilitasi anak untuk mengembangkan kreativitas. Maka dari itu orang tua harus memiliki ide kreatif untuk menunjang tingkat perkembangan anak, perlu dilatih dan dikembangkan karena dapat berperan penting dalam kehidupan anak. Sebab, anak usia dini merupakan generasi penerus yang perlu dibekali, untuk mengoptimalkan seluruh aspek dan potensi yang dimilikinya.

Dengan potensi yang dimiliki anak dari sejak dini, maka usia ini penting untuk mendapatkan stimulus yang baik dan sesuai dengan tahap perkembangannya. Maka, dibutuhkan metode pembelajaran yang sejalan dengan potensi yang dimiliki anak, yaitu dengan metode bermain, dari metode bermain anak dapat mengembangkan imajinasinya tanpa ada kekangan atau paksaan, karena dunia anak adalah bermain. Menurut (Fauziddin, 2017) bermain dan anak merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan, bermain merupakan kebutuhan anak yang harus dipenuhi, maka bermain dan anak sangat erat kaitannya, salah satu pembelajaran dalam PAUD adalah belajar melalui bermain. Dengan cara bermain juga, anak dapat menggunakan otot tubuhnya, menstimulasi indera-indera tubuhnya, mengeksplorasi dunia sekitarnya, dan menemukan seperti apa diri mereka. Maka bermain dapat dijadikan salah satu metode untuk memenuhi tujuan program kegiatan belajar di sekolah, guna untuk membantu dalam program kegiatan belajar anak, seperti: perkembangan sikap, pengetahuan, keterampilan, dan daya cipta anak usia dini, sebagai salah satu penyesuaian diri anak dengan lingkungannya serta pertumbuhan dan perkembangan selanjutnya.

Kata daya cipta sama artinya dengan istilah kreativitas, yang merupakan salah satu potensi dalam diri anak yang harus berkembang.

Kreativitas sendiri merupakan arti dari kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada, dan merupakan kemampuan berpikir tingkat tinggi yang mengimplikasikan terjadinya eskalasi dalam kemampuan berpikir, kreativitas sendiri mengalami perkembangan yang berbeda-beda di setiap fase usianya, mulai dari bayi hingga dewasa. Menurut *Conny Semiawan* dalam (Mulyani, 2019) kreativitas adalah sebuah proses yang menyebabkan lahirnya kreasi baru dan orisinal. Jika tidak ada hambatan yang mengganggu perkembangan kreativitas, cukup aman untuk mengatakan bahwa semakin cerdas anak dapat menjadi kreatif. Oleh karena itu, kreativitas perlu distimulus sejak dini untuk anak dapat terampil, cerdas dan kreatif dimasa yang akan datang. Sebab dimasa yang akan datang anak akan mendapatkan tantangan berbeda disesuaikan dengan generasinya. Kreativitas pada anak tidak muncul secara tiba-tiba, melainkan butuh stimulus, latihan dan bimbingan agar dapat tumbuh berkembang secara optimal.

Selain itu juga proses pembelajaran mengembangkan kreativitas anak di bagi menjadi tujuh sentra, di antaranya sentra alam, sentra seni, sentra persiapan, sentra iman dan taqwa, sentra sains, sentra balok dan sentra bermain peran. maka dari itu dalam mengembangkan kreativitas anak dengan menggunakan sentra seni, yang terdiri dari keterampilan tangan, seperti melipat, menggunting, dan melukis. Sentra ini dimaksudkan untuk mengembangkan keterampilan dan kreativitas anak. Menjadi kreatif juga penting bagi anak usia dini karena menambah bumbu dalam bermainnya. Selain itu juga jiwa kreatif dapat membawa permainan menjadi menyenangkan, tentu mereka akan merasa lebih bahagia dan puas. Sebab kreativitas memberikan anak kesenangan dan juga kepuasan pribadi yang sangat besar dan penghargaan yang memiliki pengaruh nyata pada perkembangan pribadinya. Maka dari itu, pentingnya kreativitas bagi anak terhadap kemampuannya dalam melahirkan sesuatu yang baru baik itu berupa karya nyata yang relatif berbeda, maupun dengan karya yang telah ada sebelumnya. Untuk menunjang

pengembangan kreativitas anak maka di perlukan media pembelajaran yang menarik. Menurut (kurniwan, 2015) dalam pembelajaran kreatif, media pembelajaran bisa menggunakan banyak benda, terutama benda-benda di sekeliling anak atau sekolah yang bisa digunakan sebagai alat untuk menyampaikan materi, media bisa berwujud dari alam, buatan, atau budaya. Media pembelajaran itu pun sering disebut dengan sebutan APE (Alat Permainan Edukatif) yang merupakan alat yang dapat mengoptimalkan perkembangan anak sesuai usia serta tingkat perkembangannya dan yang berguna untuk perkembangan aspek fisik, bahasa, kognitif, social emosional, dan seni. Maka, APE (Alat Permainan Edukatif) memiliki peran cukup penting dalam berlangsungnya pembelajaran secara lancar, menarik dan menyenangkan. Menurut penelitian (A. A. Widjayatri et al., 2022) pembelajaran dengan menggunakan APE merupakan metode dan solusi yang bisa diterapkan oleh guru, agar dapat terciptanya suasana belajar yang diharapkan. Alat Permainan Edukatif (APE) yang dipilih untuk mengembangkan kreativitas anak di aspek seni yaitu dengan cara membatik.

Membatik merupakan salah satu seni rupa murni dua dimensi yang merupakan hasil karya peninggalan budaya Indonesia yang saat ini masih dikembangkan dan dilestarikan, maka dari itu membatik menjadi salah satu solusi dalam membuat pembelajaran lebih menarik serta dapat menumbuhkan sifat bebas berkreasi anak berdasarkan imajinasinya, selain itu agar dapat menciptakan anak yang dapat mencintai akan kebudayaannya. Menurut (Ni'mah, M, 2020) kegiatan melalui membatik pada anak, diharapkan dapat menambah pengetahuan dan pengalaman baru yang dimiliki anak, sehingga menjadi anak lebih kreatif, serta menanamkan sejak dini kepada anak untuk lebih mengetahui tentang batik yang menjadi warisan budaya indonesia, serta melestarikannya dan harus di jaga. Membatik dilakukan oleh anak usia dini disini bukanlah kegiatan membatik yang berat dan berbahaya, melainkan dengan cara sederhana, dimana kegiatan tersebut hanya menggunakan pewarna pasta maupun pewarna lain, dalam pembuatan membatik sederhana untuk anak ini tidak menggunakan lilin malam dalam kegiatan dikarenakan dapat membahayakan anak. Kegiatan membatik sendiri merupakan salah satu APE

(Alat Permainan Edukatif) yang dapat dipakai pada kegiatan pembelajaran harian anak usia dini, seperti: bermain peran, menebak warna, budaya ku, dan hal lainnya yang dapat di masukkan dalam pembelajaran. Kegiatan membatik sederhana ini merupakan kegiatan yang membuat corak atau gambar (terutama dengan tangan) dengan bantuan alat, dan warna, yang di tuangkan diatas kain atau tisu, serta dengan teknik yang berbeda-beda.

Di dalam kegiatan membatik yang di berikan pada anak ini terbagi menjadi beberapa jenis, yaitu: membatik jumputan, membatik dengan teknik mencap, dan membatik dengan teknik *eco print*. Kegiatan membatik ini dapat memanfaatkan sumber bahan dari lingkungan dan alam sekitar, dengan kegiatan membatik di harapkan anak dapat menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, serta baru bagi anak, dan menarik. Dengan kegiatan melalui membatik diharapkan dapat mengembangkan kompetensi anak dalam rasa seni, ketelatenan, kecekatan, serta kreativitas anak secara bebas terarah sejalan dengan perkembangan seninya. Selain itu manfaat dalam kegiatan membatik tidak hanya dari aspek keterampilan saja, tetapi juga bermanfaat bagi perkembangan kognitif anak, membantu melatih konsentrasi anak serta dapat melatih kesabaran anak, anak dapat mengenal warna, dan dapat melatih jari-jari tangan berkordinasi.

Berdasarkan pertimbangan-pertimbangan serta melihat fenome dari latar masalah, peneliti akan melakukan kajian tentang kemampuan pendidik serta lembaga dalam pengembangan kreativitas pada anak usia 5-6 tahun. Oleh karena itu, peneliti mengajukan judul “Pengembangan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Kegiatan Membatik” yang di harapkan dapat membantu pendidik, lembaga, serta orang tua dalam pengembangan kreativitas anak dalam kegiatan membatik.

B. Rumusan masalah penelitian

Berdasarkan pada latar belakang peneliti diatas, rumusan masalah yang hendak dikaji dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimanakah pengembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun dalam kegiatan membatik ?

2. Bagaimanakah dampak kegiatan membatik dalam pengembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun?

C. Tujuan penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini adalah untuk:

1. Menggambarkan tentang pembelajaran yang mengembangkan kreativitas anak usia 5-6 tahun melalui kegiatan membatik
2. Mengetahui dampak kegiatan membatik dalam pengembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun

D. Manfaat penelitian

Hasil-hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai bahan kajian dalam pengembangan kreativitas anak usia 5-6 melalui kegiatan membatik:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, Penelitian ini diharapkan sebagai bahan masukan teori untuk menambah informasi dan strategi pembelajaran yang berbeda serta menarik. Selain itu juga bermanfaat untuk menjembatani antara teori dan kegiatan pembelajaran di kelas khususnya untuk anak usia 5-6 tahun dengan menggunakan kegiatan membatik dalam upaya pengembangan kemampuan kreativitas pada anak usia dini.

2. Manfaat Praktis

Dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, baik secara langsung maupun tidak langsung bagi perkembangan ilmu pengetahuan, peningkatan mutu pendidikan, dan untuk penelitian-penelitian lebih lanjut. Secara Praktis manfaat yang diharapkan adalah sebagai berikut:

a. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan pribadi mengenai pengembangan kemampuan kreativitas anak dalam kegiatan membatik pada usia Taman Kanak-kanak, serta pembelajaran yang menyenangkan bagi anak.

b. Bagi Orang Tua

Penelitian ini diharapkan dapat menambah bahan informasi kepada para orang tua bahwa pengembangan kreativitas anak sangat penting, walaupun tingkat kreativitas anak itu berbeda-beda satu dengan yang lainnya, sehingga orang tua dapat melatih kreativitas anak dirumah dengan menggunakan media yang ada bahkan dapat belajar bersama dengan anak.

c. Bagi Guru, Calon guru dan Lembaga

Penelitian ini diharapkan sebagai bahan masukan dan refleksi pembelajaran untuk meningkatkan kompetensi tenaga kerja dalam pengembangan kreativitas anak serta merancang pembelajaran yang dapat mengembangkan kreativitas di Taman Kanak-kanak.

d. Bagi anak

Penelitian ini diharapkan dapat membantu anak untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini, dalam melatih imajinasi dan hal lainnya melalui kegiatan membatik yang nantinya dapat menstimulus maupun merangsang perkembangan anak secara optimal.

E. Struktur organisasi skripsi

Untuk memudahkan penulisan skripsi, dibawah ini adalah gambaran umum dari bab ke bab isi dari penulisan skripsi ini :

BAB I PENDAHULUAN

BAB ini membahas tentang :

1. Latar Belakang Penelitian,
2. Rumusan Masalah Penelitian,
3. Tujuan Penelitian,
4. Manfaat Penelitian, dan
5. Struktur Organisasi Skripsi

BAB II KAJIAN PUSTAKA

BAB ini membahas tentang:

1. Pengertian Kreativitas
2. Kegiatan Membatik
3. Penelitian Relevan
4. Kerangka Berpikir

BAB III METODE PENELITIAN

BAB ini membahas tentang :

1. Desain Penelitian
2. Partisipan dan Tempat Penelitian
3. Pengumpulan Data
4. Teknik Analisis Data
5. Uji Keabsahan Data
6. Isu Etik

BAB IV DATA HASIL DAN PEMBAHASAN

BAB ini membahas tentang :

1. Hasil Penelitian
2. Pembahasan Penelitian
3. Kendala Penelitian

BAB V SIMPULAN DAN REKOMENDASI

BAB ini membahas tentang :

1. Simpulan
2. Rekomendasi