

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Anak usia dini merupakan masa awal dan potensial dalam proses tumbuh kembang yang ditandai dengan berbagai periode penting serta menjadi dasar untuk langkah anak selanjutnya (Suharti, 2018). Anak usia dini berada dalam periode penting pada masa perkembangannya, yang disebut dengan usia emas (*golden age*). Periode ini dikatakan penting karena anak mengalami pertumbuhan otak yang sangat pesat sekali, yang sudah mulai peka dan sensitif dalam menerima berbagai rangsangan dari lingkungan sekitar.

Untuk meningkatkan stimulasi sejak usia dini banyak bermunculan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), yaitu suatu bentuk lembaga Pendidikan yang merupakan lingkungan buatan yang secara sadar dirancang dan direncanakan untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki anak. Satuan pendidikan anak usia dini merupakan institusi pendidikan anak usia dini yang memberikan layanan pendidikan bagi anak usia baru lahir sampai dengan 6 tahun yang dapat dikatakan salah satu tahapan yang paling awal untuk memperkenalkan anak dengan lingkungan sosial, yang dimana anak akan diberikan rangsangan agar dapat mengembangkan ke enam aspek perkembangan yang diantaranya ada aspek nilai agama dan moral, aspek kognitif, aspek fisik motorik, aspek sosial emosional, aspek bahasa dan aspek seni, hal ini dilakukan untuk mempersiapkan anak memasuki pendidikan ke tahap selanjutnya (Ariyanti, 2016). Didalam pendidikan anak usia dini terdapat berbagai macam anak yang berbeda setiap individunya memiliki sifat, kreativitas, karakter yang sangat khas dan unik. Anak juga memiliki rasa ingin tahu yang sangat tinggi mengenai sesuatu yang ada disekitarnya, yang dimana anak tidak akan berhenti bertanya tentang suatu hal yang ingin ketahuinya sampai menemukan jawaban yang memuaskan atas pertanyaan yang diajukan.

Kreativitas terdapat berbagai bidang, salah satunya yaitu bidang seni visual atau seni rupa, seringkali seni disamakan dengan kreativitas, namun tidak setiap kreativitas berupa seni, akan tetapi seni merupakan hasil dari kreativitas seseorang. Kreativitas seni perlu dikenalkan sejak usia dini, agar anak mengenal keindahan

dan menciptakan sesuatu dengan ide kreatifnya (Yuningsih, 2019). Kreativitas pada anak adalah kemampuan untuk menghasilkan pemikiran yang asli, unik, dan sangat fleksibel dalam merespon juga mengembangkan pemikiran dan aktivitas. kreativitas akan terlihat jelas ketika anak bermain, yang akan menciptakan berbagai bentuk karya, lukisan ataupun khayalan secara spontanitas dengan alat mainannya (Fakhriyani, 2016).

Ditemukan permasalahan pada anak di TK Plus Cinta Al-Qur'an, yang pada umumnya kelompok B anak usia 5-6 tahun itu senang bertanya, dan mencoba hal-hal yang baru, namun pada kelas tersebut masih kurang berani untuk bertanya, dan takut menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru. Setiap membuat kreasi baru atau mengerjakan sesuatu, anak selalu menunggu contoh dari guru. Mereka mau mencontoh tetapi tidak mau membuat sendiri hal yang berbeda dengan yang lainnya. Bila ditanya mengapa tidak mau membuat sendiri, anak-anak menjawab tidak bisa. Apalagi saat peneliti melakukan observasi pada kegiatan menggambar bersama guru, anak-anak terlihat tidak senang dan enggan untuk melakukan kegiatan menggambar, hal tersebut terjadi karena tidak terdapat motivasi dari guru kepada anak untuk mengungkapkan ide maupun gagasannya sendiri. Sejalan dengan yang dikatakan Huliyah (2016) mengatakan bahwa kreativitas seni bertujuan untuk mengembangkan daya kreativitas anak. Kreativitas seni akan berkembang jika guru terampil dalam mengimplementasikannya, pada saat guru menyalurkan bakat dan juga potensinya, maka anak akan merasa termotivasi dan juga bersemangat dalam mengembangkan keterampilan seninya.

Keterampilan kreativitas seni rupa anak usia dini sering kali diabaikan atau bahkan dilupakan oleh orang tua, pembimbing atau bahkan guru sendiri. Hal tersebut di lihat dari hasil pengamatan yang ditemukan di TK Plus Cinta Al-Qur'an, dalam proses pembelajaran dikelas kebanyakan anak dituntut untuk belajar dan hanya berfokus pada calistung saja, hal itu terjadi karena terdapat tuntutan orang tua serta syarat dalam memasuki jenjang pendidikan dasar (SD) menjadi dalih untuk anak pandai membaca dan berhitung tanpa melihat kemampuan anak yang seharusnya. Keterampilan kreativitas seni rupa anak yang sering digunakan di TK ini yaitu seperti mewarnai, menggambar melalui pemberian tugas yang di berikan guru dengan menggunakan buku, lembar kerja anak dan majalah. Dari situlah

peneliti melihat bahwa anak-anak tersebut sebenarnya bisa dan kreatif. Namun, hanya perlu diberi kesempatan dan ditingkatkan pemberian stimulusnya. Hal itu dapat terjadi karena anak tidak mendapat kebebasan dan harus selalu menunggu untuk menirukan contoh dari guru.

Dari kondisi tersebut maka perlu metode pembelajaran menarik dan menyenangkan bagi anak yang dapat merangsang kreativitas seni rupa untuk meningkatkan hasil belajarnya. Pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dapat meningkatkan motivasi anak untuk mengikuti pembelajaran. Maka dari itu, metode yang digunakannya pun harus sesuai dengan prinsip pembelajaran anak usia dini, salah satu prinsip pembelajaran anak usia dini yaitu dengan cara bermain. Sejalan dengan pentingnya bermain bagi anak. Abidin (2009) berpendapat bahwa anak-anak harus didorong untuk bermain sesuai dengan yang akan mereka tekuni di masa dewasa nanti, karena seorang anak dilahirkan dengan membawa potensi dasar masing-masing sehingga bakat dan minat anak akan terbina dan terolah.

Terdapat beberapa kegiatan yang membantu menstimulasi kreativitas seni anak diantaranya yaitu menggambar sesuai imajinasi, memberi warna sesuai keinginan, dan juga bisa menciptakan produk atau hasil karya. Dalam membuat suatu produk, anak harus diberi kebebasan sesuai dengan imajinasinya dengan menggunakan bahan yang beragam, setiap anak berhak untuk menggunakan bahan yang berbeda sehingga akan menghasilkan karya yang berbeda pula pada setiap anak. Pada dasarnya karya anak dibuat melalui aktivitas membuat, menyusun menciptakan karya yang belum pernah mereka temui sebelumnya atau hasil modifikasi dari karya yang sudah ada. Anak dikatakan kreatif apabila mampu menghasilkan produk secara kreatif serta tidak tergantung dengan orang lain yang berarti bahwa dalam memuaskan diri bukan karena tekanan dari luar (Rohani, 2017). Dalam membuat sebuah karya seni juga dibutuhkan bahan yang sesuai dan mudah didapatkan. Bahan yang tersedia di alam bisa dijadikan bahan dalam berkarya. bahan yang tersedia di alam beragam jenisnya, bahan alam menawarkan berbagai kemudahan selain memudahkan dalam mendapatkannya juga lebih ekonomis. Penggunaan bahan alam yang beragam mendorong anak untuk melakukan eksplorasi sesuai minatnya masing-masing.

Adhani, dkk., (2017) Bentuk pengembangan kreativitas anak bukan hanya ditunjang dari kemampuan anak menciptakan sesuatu yang baru maupun kreativitas anak yang berbeda-beda, melainkan karena strategi pembelajaran yang tepat dari seorang guru. Guru sebagai seorang pendidik dituntut untuk memiliki kreativitas yang tinggi dan menciptakan inovasi-inovasi baru yang dapat menunjang pembelajaran dan membantu meningkatkan semua aspek perkembangan anak khususnya perkembangan kreativitas. Maka dari itu guru haruslah menerapkan model pembelajaran yang mampu untuk mengembangkan berbagai aspek yang dimiliki anak terutama keterampilan kreativitasnya, karena masih terdapat PAUD yang pembelajarannya monoton sehingga membuat anak bosan dan tidak bersemangat untuk belajar.

Salah satu model pembelajaran yang dirasa mampu untuk mengembangkan kreativitas anak yaitu model pembelajaran *Beyond Centers And Circle Time* (BCCT). Yuningsih, (2018) Mengatakan bahwa BCCT adalah konsep pembelajaran usia dini yang resmi diadopsi Departemen Pendidikan Nasional Indonesia sejak tahun 2004, yang mendefinisikan bahwa BCCT merupakan pendekatan dalam penyelenggaraan pendidikan anak usia dini dan merupakan perpaduan antara teori dan pengalaman empirik.

Model pembelajaran BCCT ini harus didasarkan pada prinsip-prinsip dan tahap perkembangan anak yang mengacu pada perkembangan potensi dan minat setiap anak melalui penyediaan lingkungan belajar yang kaya, dan memasukkan esensi bermain pada setiap pembelajarannya. Dalam proses pembelajaran yang berpusat di sentra main saat anak dalam lingkaran digunakanlah 4 jenis pijakan (*scaffolding*) untuk mendukung perkembangan anak, diantaranya : pijakan lingkungan main, pijakan sebelum main, pijakan selama main, pijakan setelah main Pendekatan BCCT ini menempatkan setting lingkungan main sebagai pijakan awal, dan memberikan dukungan penuh kepada setiap anak untuk aktif, kreatif, dan berani mengambil keputusan sendiri (Fitriah, 2020). Pendekatan ini juga memiliki standar operasional yang baku dimana dalam pelaksanaan pembelajaran pendidik selalu memberikan pijakan sebelum dan setelah anak bermain yang dilakukan dalam posisi duduk melingkar.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan dalam latar belakang penelitian yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana proses penerapan model pembelajaran *Beyond Centers And Circle Time* untuk meningkatkan kreativitas seni rupa pada anak usia 5-6 tahun ?
2. Bagaimana hasil peningkatan kreativitas seni rupa anak usia 5-6 tahun menggunakan model pembelajaran *Beyond Centers And Circle Time* ?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini sesuai dengan rumusan masalah yang telah disebutkan diatas, secara khusus tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui proses penerapan model pembelajaran *Beyond Centers And Circle Time* dalam meningkatkan kreativitas seni rupa pada anak usia 5-6 tahun.
2. Untuk mengetahui hasil peningkatan kreativitas seni rupa anak usia 5-6 tahun menggunakan model pembelajaran *Beyond Centers And Circle Time*.

1.4 Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian ini diharapkan adanya berbagai manfaat baik dari segi teori maupun praktis yang mampu dirasakan oleh perorangan atau institusi, berikut uraiannya:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi terhadap pemikiran dan pemecahan masalah yang berkaitan dengan kreativitas seni rupa. Sehingga dapat menjadi bahan pengembangan melalui model pembelajaran *Beyond Centers And Circle Time*.

1.4.2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Untuk dijadikan referensi bagi guru mengenai penerapan model *Beyond Centers And Circle Time* (BCCT) dalam meningkatkan kreativitas seni rupa.

b. Bagi Sekolah

Untuk menjadi bahan pengembangan dalam kurikulum pembelajaran disekolah.

c. Bagi Peneliti

Untuk memberikan pengalaman mengenai penelitian dan juga menambah pengetahuan mengenai apa yang diteliti.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Skripsi ini terdiri dari lima bab yang terdiri dari; bab I pendahuluan, bab II kajian pustaka, bab III metode penelitian, bab IV temuan dan pembahasan, bab V simpulan, implikasi dan rekomendasi. Selain itu terdapat daftar pustaka, lampiran dan riwayat penulis.

Bab I pendahuluan terdiri dari latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi. Selanjutnya pada bab II kajian pustaka, membahas mengenai landasan teoritis yang berkaitan dengan variabel penelitian seperti model pembelajaran beyond centers anad circle time, kreativitas, dan juga seni rupa anak usia dini.

Pada bab III metode penelitian, berisi desain penelitian, partisipan dan tempat penelitian, definisi operasional, pengumpulan data, dan analisis data yang akan dilakukan. Lalu pada bab IV temuan dan pembahasan, akan menyampaikan temuan penelitian beserta pembahasannya untuk menjawab pertanyaan rumusan masalah penelitian yang terdapat pada bab I.

Bab yang terakhir yaitu bab V yang menyajikan kesimpulan dan implikasi dari hasil penelitian. Selain itu, memberikan rekomendasi terkait hal-hal penting yang dapat dimanfaatkan dari hasil penelitian yang sudah dilakukan. Adapun bagian daftar pustaka merupakan kumpulan referensi yang peneliti gunakan sebagai penunjang sumber literatur pada penelitian. Selanjutnya terdapat lampiran-lampiran merupakan lembar tambahan berupa berkas penunjang penelitian, dan yang terakhir yaitu riwayat hidup peneliti.