

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Menurut UU RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdikna), pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara (Depdiknas,2003:5). Maka dari itu pendidikan merupakan hal yang paling penting bagi pengembangan potensi bagi anak-anak.

Pendidikan nonformal tidak kalah pentingnya dengan pendidikan formal, salah satu bentuk jalur pendidikan nonformal adalah Pendidikan Anak Usia Dini atau PAUD yang berfungsi sebagai upaya pembinaan yang ditunjukkan bagi anak-anak sejak usia 4-6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Kuraesin,2013: 1), sejalan dengan itu menurut Racmawati (2011: 1) Pendidikan Anak Usia Dini adalah pendidikan untuk membantu perkembangan jasmani dan rohani anak diluar lingkungan keluarga sebelum memasuki pendidikan dasar, dan ikut menentukan keberhasilan anak mengikuti pendidikan dikemudian hari.

Pendapat diatas disimpulkan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini sebenarnya sangat dibutuhkan dalam upaya mengembangkan potensi anak. Upaya

pengembangan tersebut melalui kegiatan bermain sambil belajar, belajar seraya bermain, dengan demikian anak akan memiliki kesempatan untuk bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan dan berkreasi.

PAUD merupakan usia yang efektif untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki anak. Salah satu potensi yang bisa dikembangkan pada anak usia dini adalah kreativitas. Kreativitas merupakan salah satu potensi yang dimiliki anak yang perlu dikembangkan sejak usia dini. Setiap anak memiliki bakat kreativitas dan ditinjau dari segi pendidikan. Bakat kreatif anak dapat dikembangkan dan karena itu perlu dipupuk sejak dini. Bila bakat kreatif anak tidak dipupuk maka bakat tersebut tidak akan berkembang, bahkan menjadi bakat yang terpendam yang tidak dapat diwujudkan. Melalui proses pembelajaran dengan kegiatan yang menyenangkan bagi anak-anak yaitu melalui bermain, diharapkan dapat merangsang dan memupuk kreativitas anak sesuai dengan potensi yang dimilikinya untuk mengembangkan diri sejak usia dini. Hal ini sejalan dengan apa yang dikemukakan oleh Mulyasa (2005: 164) proses pembelajaran pada hakekatnya untuk mengembangkan aktivitas dan kreativitas peserta didik, melalui berbagai interaksi dan pengalaman belajar.

Menurut Munandar (2002: 33) kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru berdasarkan data, informasi atau unsur-unsur yang ada. Kreativitas juga diartikan dengan kemampuan yang berdasarkan data atau informasi yang menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah, dimana pendekatannya adalah pada kuantitas dan keragaman jawaban.

Menurut Jawwad (Kemendikbud, 2011: 28) kreativitas adalah kemampuan berpikir untuk meraih hasil-hasil yang variatif dan baru, serta memungkinkan

untuk diaplikasikan, baik dalam bidang keilmuan, keolahragaan, kesusastraan, maupun bidang kehidupan lain yang melimpah.

Menurut Adi Supriyenti (2013: 16-17) bahwa Kreativitas anak usia dini adalah kreativitas alamiah yang dibawa dari sejak lahir dan merupakan kemampuan untuk menghasilkan pemikiran-pemikiran yang asli, tidak biasa, dan sangat fleksibel dalam merespon dan mengembangkan pemikiran dan aktivitas. Kreativitas alami seorang anak usia dini terlihat dari rasa ingin tahunya yang besar. Hal ini terlihat dari banyaknya pertanyaan yang diajukan kepada orang tuanya terhadap sesuatu yang dilihatnya. Adakalanya pertanyaan itu diulang-ulang dan tidak ada habis-habisnya. Selain itu, anak juga senang mengutak-atik alat mainannya sehingga tidak awet dan cepat rusak hanya karena rasa ingin tahu terhadap proses kejadian. Kreativitas anak dapat dikembangkan dengan cara bermain, dalam penelitian ini akan diambil salah satu bentuk permainan yang dapat meningkatkan kreativitas seni rupa anak yaitu kegiatan mencetak dengan bahan alam. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, baik dalam bentuk karya baru maupun kombinasi dari hal-hal yang sudah ada, yang semuanya itu relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya.

Dalam proses pembelajaran dikelompok PAUD, kreativitas anak dirangsang dan di eksplorasi melalui kegiatan bermain sambil belajar sebab bermain merupakan sifat alami anak. Menurut Munandar (2004: 94) bahwa ada hubungan yang erat antara sikap bermain dan kreativitas. Namun menurut Froebel (Patmonodewo, 2003:7) bermain tanpa bimbingan dan arahan serta perencanaan

lingkungan dimana anak belajar akan membawa anak pada cara belajar yang salah atau proses belajar tidak akan terjadi. Ia mengisyaratkan bahwa dalam proses pembelajaran, pendidik bertanggung jawab dalam membimbing dan mengarahkan anak agar menjadi kreatif. Oleh karena itu peranan guru dalam menciptakan proses pembelajaran yang mengarahkan anak untuk menjadi lebih kreatif sangat diperlukan. Menurut Rahmansyah (2015: 3) bahwa kondisi *real* saat ini adalah media pembelajaran di sekolah masih memperhatikan dan masih memerlukan pengembangan, baik jenis atau ragam dan kuantitasnya sesuai dengan tuntutan implementasi kurikulum. Media pembelajaran juga masih terbatas hanya berupa buku dan laboratorium saja. Hal tersebut tentu saja dirasakan masih kurang melihat jaman yang semakin maju dan perkembangan teknologi yang semakin pesat. Perlu adanya inovasi dalam dunia pendidikan agar pembelajaran dapat bermakna dan mengikuti perkembangan zaman. Kondisi ideal yang ingin dicapai adalah perlu dikembangkannya suatu media pembelajaran berupa *education game* yang dapat memberikan informasi yang jelas bagi peserta didik dan dapat meningkatkan motivasi dan daya tarik peserta didik untuk belajar, serta media yang membelajarkan peserta didik di mana pun dan kapan pun mereka inginkan.

Pemanfaatan media yang baik serta memadai, diharapkan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan menggairahkan. *Verbalis* mungkin saja akan muncul ketika pembelajaran tanpa menggunakan media. Namun dengan menggunakan media unsur *verbalisme* dapat dikurangi bahkan dihilangkan. Mengurangi atau menghilangkan unsur *verbalisme*, maka anak didik akan diberikan pengertian dan konsep yang sebenarnya secara realistis dan teliti,

serta memberi pengalaman menyeluruh yang pada akhirnya memberi pengertian yang konkret.

Berdasarkan pendapat diatas, berkaitan dengan observasi awal diketahui bahwa media pembelajaran yang tersedia dan sering digunakan di PAUD Kenanga Raya berupa buku Gambar, APE (Alat Permainan Edukasi) Balok dan buku dongeng yang hanya bersifat satu arah saja sehingga kemampuan kreativitas anak di PAUD Kenanga Raya masih rendah. Hal ini menyebabkan pembelajaran yang ada di PAUD selama ini terlihat kurang menarik karena alat peraga untuk tema binatang kurang diperhatikan oleh guru sehingga membuat siswa merasa jenuh dan kurang memiliki minat pada tema Binatang yang akhirnya berdampak pada suasana kelas yang menjadi pasif. Sementara itu, di PAUD Kenanga Raya terdapat potensi adanya sarana dan prasarana yang memadai untuk pembelajaran diantaranya komputer dan LCD tetapi penggunaannya belum maksimal. Selain itu masih rendahnya kreativitas belajar siswa dengan penggunaan media komputer sehingga media pembelajaran yang diberikan kepada siswa tak bervariasi mengakibatkan anak kurang begitu tertarik dengan pembelajaran yang disajikan tersebut. Hasil pengamatan kreativitas anak seperti pada table 1.1 sebagai berikut :

**Tabel 1.1. Hasil Pengamatan Kreativitas Anak pada observasi awal siswa PAUD Kenanga Raya**

No	Aspek yang dinilai	Observasi Awal					
		Tinggi		Sedang		Rendah	
		Jumlah anak	%	Jumlah anak	%	Jumlah anak	%
1	Kelancaran (Fluency)	2	10	10	50	8	40
2	Keluwesasan (Flexibility)	3	15	9	45	8	40
3	Keaslian (Originality)	2	10	6	30	12	60
4	Elaborasi (Elaboration)	2	10	4	20	14	70

Berdasarkan hasil observasi tentang kreativitas anak melalui aktivitas menggambar secara konvensional menunjukkan hasil sebagai berikut : (1) Kelancaran diperoleh anak atau 10% dari jumlah anak yang memenuhi kriteria lancar, yang berarti bahwa anak yang mampu membuat gambar yang berbeda lebih dari 5 gambar baru dicapai oleh 2 anak tersebut. Diketahui ada 10 anak atau 50% dari jumlah anak yang memenuhi kriteria kurang lancar, yaitu ketika anak tersebut dapat membuat 4 gambar yang berbeda. Ada 8 anak atau 40% dari jumlah anak yang memenuhi kriteria belum lancar, yang berarti bahwa anak tersebut baru bisa menggambar 2 macam gambar yang berbeda. (2) Kreativitas anak yang menunjukkan keluwesan dicapai oleh 3 anak atau 15 % dari jumlah anak yang memenuhi kriteria luwes, yang berarti bahwa tiga anak tersebut sudah mampu menjelaskan alasan/menceritakan tentang hasil gambarnya dengan lancar. Anak yang mampu mau menjelaskan alasan/menceritakan hasil gambarnya namun masih dibimbing oleh guru diperoleh 9 anak atau 45% dari jumlah anak yang memenuhi kriteria cukup luwes. Ada 8 anak atau 40% dari jumlah anak yang memenuhi kriteria kurang luwes, yang berarti bahwa anak menjawab pertanyaan guru hanya sesuai dengan apa yang ditebak/dijawab oleh guru ( anak hanya menjawab dengan isyarat, misalnya anggukan kepala ). (3) Keaslian yang menunjukkan kreativitas diperoleh 2 anak atau 10% dari jumlah anak yang memenuhi kriteria asli, yang berarti bahwa anak mampu menggambar sesuai apa yang dipikirkan dan berbeda dengan teman lain (jika 5% dari yang diteliti sama masih dianggap asli). Ada 6 anak atau 30% dari jumlah anak yang memenuhi kriteria meniru sebagian, maksudnya bahwa enam anak tersebut bisa menggambar namun masih ada beberapa gambar yang meniru teman. Ada 12 anak atau 60%

dari jumlah anak yang memenuhi kriteria meniru seluruhnya, artinya bahwa anak menggambar sama persis dengan teman atau minta diberi contoh. (4) Elaborasi yang menunjukkan kreatifitas diperoleh 2 atau 10% dari jumlah anak yang memenuhi kriteria luas, artinya bahwa anak tersebut mampu menjelaskan/menceritakan pengembangan ide/gagasannya secara detail meskipun gambarnya hanya berupa garis atau tidak sama dengan cerita anak. Ada 4 anak atau 20% dari jumlah anak yang memenuhi kriteria cukup luas, yang berarti bahwa anak tersebut dapat menjelaskan/menceritakan pengembangan ide dari hasil gambarnya namun tidak secara detail. Ada 14 anak dari jumlah anak yang memenuhi kriteria terbatas/sempit, maksudnya bahwa 14 anak tersebut mau menceritakan gambar yang dibuatnya tanpa menunjukkan adanya pengembangan ide dan masih dibimbing guru.

Uraian di atas menunjukkan bahwa jumlah anak yang memperoleh total skor tinggi dari empat aspek kreativitas menggambar secara konvensional tersebut berjumlah 4 anak. Data tersebut menunjukkan bahwa kreativitas anak belum termotivasi dengan baik dikarenakan penggunaan media pembelajaran yang digunakan belum baik.

Dari hasil pengamatan tersebut diketahui bahwa kondisi awal anak PAUD Kenanga Raya masih jauh dari yang namanya kreatif. Anak belum mampu membuat pola gambar yang akan dicetak dalam kegiatan mencetak ini nantinya. Bentuk gambar yang dihasilkan juga tidak sesuai dengan harapan, masih terlihat asal-asalan. Kreativitas anak dalam menciptakan gambar yang akan dicetak belum keluar, gambar yang dibuat dalam beberapakali pertemuan tidak ada perubahan, cenderung sama dan tidak berbeda. Serta kreativitas anak dalam mengeksplorasi ide

dan isi gambar masih sangat minim, anak terlihat masih banyak bingung dan berpikir terlalu lama ketika guru menghadirkan suatu ide yang akan digambarkan.

Menurut Suharman (2005: 375), “Kreativitas tidak hanya dilakukan oleh orang-orang yang memang pekerjaannya menuntut pemikiran kreatif (sebagai suatu profesi), tetapi juga dapat dilakukan oleh orang-orang biasa di dalam menyelesaikan tugas-tugas dan mengatasi masalah”. Dari hasil analisis kebutuhan awal yang dilakukan terhadap guru di PAUD Kenanga Raya menunjukkan hasil angket yang diisi oleh 5 orang guru menunjukkan bahwa guru sangat membutuhkan media pembelajaran agar proses pembelajaran lebih menarik dan dapat mengembangkan kreativitas menggambar anak.

Pada sub pokok pembelajaran siswa PAUD siswa diharuskan mempelajari pembelajaran tema binatang. Pada tema binatang tersebut siswa di ajarkan untuk mengenal dan mengetahui jenis-jenis dari binatang yang ada di bumi serta menggambarkan bentuk binatang tersebut sesuai kreativitas dan pengetahuan siswa tersebut dalam memahami dan memberi warna serta ciri-ciri binatang. Dalam tema binatang jenis-jenis binatang yang termasuk kedalam Rencana kegiatan harian (RKH) pembelajaran yang ada terbagi atas 3 jenis yakni: binatang yang hidup di darat, di air dan di udara. Pembelajaran tema binatang ini harus dikenalkan kepada siswa dengan menggunakan jenis binatang yang nyata agar siswa dapat secara real mengetahui jenis binatang serta bentuk dan warna dari binatang tersebut. Kesulitan dalam pembelajaran tersebut adalah sulitnya mencari dan mengekspresikan binatang yang sesuai dengan kriteria tema binatang yang bentuk asli dihadapan siswa. Maka dari itu perlunya media pembelajaran



yang dapat membantu mengekspresikan jenis-jenis dari binatang sesuai aslinya sehingga siswa dapat mengetahui dan memahami binatang yang akan diajarkan.

Masih minimnya variasi media yang cocok untuk siswa PAUD sehingga hasil belajar siswa kurang memuaskan. Karena keterbatasan sarana atau media yang dimiliki PAUD sering dijadikan alasan mengapa guru tidak pernah mengajak siswanya untuk melakukan proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran IT di kelas. Akibatnya keterbatasan siswa dalam penggunaan media IT serta kreativitas siswa yang belum terealisasi berakibat pada sulitnya guru memberikan variasi materi yang sesuai dengan minat siswa terutama media komputer atau animasi.

Salah satu tindakan yang dapat dilakukan untuk membuat proses pembelajaran menjadi lebih kreatif yaitu dengan menggunakan media pembelajaran. Menurut Sadiman,dkk (2010:7) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim pesan ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar mengajar terjadi. Menurut Arsyad (2011: 15) fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru

Salah satu media pembelajaran yang cocok digunakan dalam proses pembelajaran agar proses pembelajaran lebih kreatif yaitu dengan menggunakan media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran interaktif yang dimaksudkan adalah berbentuk *Digital Versatile Disc* (DVD). Media ini disebut DVD media Interaktif. Disebut media dikarenakan bahwa media ini memiliki unsur audio-

visual (termasuk animasi). Disebut interaktif karena media ini dirancang dengan melibatkan respon pemakai secara aktif. Karena itu, media ini berupa DVD, maka dapat dikelompokkan sebagai bahan ajar *e-Learning*.

*Software* pendukung untuk pengembangan media pembelajaran visual yang interaktif, menantang dan menyenangkan adalah Adobe Flash Profesional CS6 memiliki keunggulan ketajaman gambar grafis, dapat dikolaborasikan dengan *software* grafis standar seperti *photoshop* dan *corel draw*. Keunggulan media ini mengindikasikan media pembelajaran dihasilkan akan lebih menarik dan riil. *Action script* dalam *macromedia flash pro 8* memberikan kemudahan bagi pengguna untuk membuat simulasi ataupun kuis interaktif.

Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti perlu melakukan upaya untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif Tema Binatang pada siswa PAUD Usia 4-6 Tahun, yang diharapkan mampu memfasilitasi siswa untuk meningkatkan kreativitas belajarnya.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Kreativitas siswa dalam menggambar pada pelajaran menggambar tema binatang menunjukkan rendahnya kreativitas siswa dalam mengapresiasi idenya untuk menggambar
2. Media pembelajaran yang tersedia dan sering digunakan di PAUD Kenanga Raya berupa buku Gambar, APE Balok dan Dongeng yang hanya bersifat satu arah saja

3. Adanya sarana dan prasarana yang memadai untuk pembelajaran PAUD diantaranya komputer dan LCD tetapi penggunaannya belum maksimal
4. Tidak tersedianya media pembelajaran interaktif yang digunakan guru untuk siswa dalam melakukan proses pembelajaran tema binatang di kelas

### 1.3 Pembatasan Masalah

Karena luasnya masalah yang ada maka penelitian dibatasi pada pengembangan media pada pokok pembahasan Tema Binatang untuk siswa PAUD Usia 4-6 Tahun di PAUD Kenanga Raya. Pengembangan media pembelajaran interaktif ini dibatasi pada :

1. Analisis kebutuhan media pembelajaran hanya dilakukan di PAUD Kenanga Raya.
2. Pengembangan materi pelajaran hanya meliputi kompetensi dasar dengan tema Binatang dengan berbasis strategi pembelajaran bermain yang dilakukan dengan metode penelitian dan pengembangan (*Research & Development*) pada PAUD Usia 4 sampai 6 Tahun .
3. Media pembelajaran yang dikembangkan hanya dalam bentuk media pembelajaran interaktif berbasis Adobe Flash Professional CS6 yang aplikasinya dibuat dengan *Software Program* Adobe Flash Professional CS6 yang dikemas dalam bentuk *Digital Versatile Disc (DVD)*
4. Penilaian yang dilakukan pada penelitian ini dibatasi pada penilaian peningkatan kreativitas belajar menggambar siswa PAUD .

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, permasalahan yang dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah media pembelajaran interaktif tema Binatang pada siswa PAUD Usia 4-6 Tahun di PAUD Kenanga Raya yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran ?
2. Apakah media pembelajaran interaktif tema Binatang pada siswa PAUD Usia 4-6 Tahun di PAUD Kenanga Raya yang dikembangkan efektif digunakan untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa PAUD ?

#### **1.5 Tujuan Pengembangan**

Tujuan dalam pengembangan ini adalah untuk :

1. Untuk mengetahui media pembelajaran interaktif tema Binatang pada siswa PAUD Usia 4-6 Tahun di PAUD Kenanga Raya yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran baik.
2. Untuk mengetahui keefektifan penggunaan media pembelajaran interaktif tema Binatang pada siswa PAUD Usia 4-6 Tahun di PAUD Kenanga Raya yang dikembangkan efektif digunakan untuk meningkatkan kreativitas belajar menggambar siswa.

## 1.6. Manfaat Pengembangan

Manfaat yang dapat diambil dari pengembangan ini antara lain:

### 1. Manfaat Teoretis

Pengembangan ini diharapkan dapat menambah pengalaman baru tentang pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Adobe Flash Professional CS6 tema Binatang dalam meningkatkan kreativitas belajar menggambar siswa PAUD Usia 4-6 Tahun di PAUD Kenanga Raya Medan.

### 2. Manfaat Praktis

#### a. Bagi anak (Siswa)

Dengan adanya pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Adobe Flash Professional CS6 tema Binatang dalam meningkatkan kreativitas belajar siswa PAUD Usia 4-6 Tahun di PAUD Kenanga Raya dapat bermanfaat untuk meningkatkan dan menumbuhkan kreativitas belajar yang tinggi, sekaligus dapat memperoleh pengalaman langsung dalam media tersebut.

#### b. Bagi Guru

Dapat membantu guru dalam mengetahui peningkatan kreativitas belajar siswa PAUD setelah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis Adobe Flash Professional CS6 tema Binatang .

#### c. Bagi Lembaga PAUD

Pengembangan ini diharapkan dapat memberikan masukan kepada Lembaga PAUD untuk dapat memanfaatkan media pembelajaran interaktif

berbasis Adobe Flash Professional CS6 tema binatang dalam meningkatkan kreativitas belajar siswa PAUD.



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY