

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) berperan krusial dalam membentuk perkembangan menyeluruh anak. Riset membuktikan bahwa pembelajaran di usia dini sangat berpengaruh terhadap perkembangan kognitif, emosi, sosial, dan fisik mereka. Periode usia dini, dari lahir hingga enam tahun, merupakan masa emas (golden age) perkembangan otak yang pesat dan fleksibel. Hal ini memungkinkan anak menyerap berbagai rangsangan dengan efektif dan maksimal, sehingga membentuk pondasi yang kuat untuk masa depan. Oleh karena itu, kualitas PAUD sangat penting untuk menunjang pertumbuhan dan perkembangan anak secara optimal. Hikmawati (2021) menjelaskan bahwa anak usia dini memiliki karakteristik unik pada setiap tahapan perkembangannya, sehingga membutuhkan stimulasi yang tepat. Pendidikan anak usia dini harus dirancang untuk mendukung pertumbuhan fisik, kecerdasan, perkembangan sosial-emosional, dan kemampuan komunikasi, dengan mempertimbangkan tahapan perkembangan yang unik tersebut.

Anak-anak memiliki potensi yang perlu dikembangkan secara optimal, termasuk kreativitas. Kreativitas, menurut Widiastuti & Musi (2021), merupakan proses pengembangan ide-ide baru untuk menghasilkan sesuatu yang orisinal, dan karenanya sangat penting dalam pendidikan. Dengan demikian, pendidikan anak usia dini perlu dirancang untuk merangsang dan mengembangkan kreativitas anak secara maksimal.

Kreativitas merupakan kemampuan yang mencakup kelancaran berpikir, kemampuan detailisasi gagasan, dan fleksibilitas. Pengembangan kreativitas pada anak sejak dini sangat penting, karena kreativitas merupakan potensi yang perlu dipupuk dalam diri anak Mayar et al (2022). Hal ini melibatkan pemahaman psikologi anak dan penerapan strategi yang tepat untuk merangsang dan mengembangkan kemampuan mereka dalam menghasilkan ide-ide baru dan inovatif. Dengan demikian, mendukung pertumbuhan kreativitas anak sejak usia dini merupakan investasi penting untuk masa depan mereka.

Pengembangan kreativitas anak membutuhkan peran aktif lingkungan sekitar anak. Bimbingan yang tepat sangat penting dalam proses ini. Oleh karena itu, pendidik profesional, khususnya guru, perlu memiliki kemampuan untuk menciptakan dan memanfaatkan media pembelajaran yang efektif untuk mendukung pengembangan kreativitas anak (Ilyas et al., 2021). Kemampuan guru dalam merancang dan menggunakan media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan tahap perkembangan anak akan sangat menentukan keberhasilan upaya pengembangan kreativitas tersebut. Lingkungan belajar yang mendukung dan pendidik yang terampil menjadi kunci utama dalam menumbuhkan kreativitas anak. Guru yang kreatif akan membuat konsep pengajaran yang inovatif. Pembelajaran kreatif akan memungkinkan anak untuk berpartisipasi secara aktif dalam pengembangan kreativitas mereka sendiri.

Salah satu media yang berpotensi untuk mengembangkan kreativitas anak adalah *diamond painting*. Menurut Asa (2023) dalam bukunya menyatakan bahwasanya *diamond painting* adalah aktivitas seni yang melibatkan penempelan

manik-manik kecil berwarna sesuai pola pada bidang gambar. Aktivitas ini tidak hanya melatih motorik halus dan konsentrasi, tetapi juga mendorong anak untuk berpikir kreatif dalam memilih warna, mencocokkan pola, dan menyelesaikan gambar dengan imajinasi mereka sendiri. Media ini mampu menciptakan suasana belajar yang menarik dan memberi ruang bagi anak untuk bereksplorasi secara bebas.

Pembelajaran akan lebih efektif jika dilakukan secara langsung dengan objek nyata dan pengalaman konkret menurut Herman & Rusmayadi (2018). Penggunaan bahan ajar dan sumber belajar yang relevan akan memperkuat pemahaman dan daya ingat anak karena mereka belajar melalui pengalaman langsung dan interaksi nyata. Media pembelajaran yang inovatif bukan sekedar alat penyampaian materi, tetapi juga berperan penting dalam meningkatkan partisipasi aktif anak, merangsang kreativitas, dan memperkaya pengalaman belajar mereka. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang kreatif merupakan strategi kunci dalam menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan efektif.

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 31 Juli 2024 sampai 07 Agustus 2024 di TK Fania Salsabila Barokah, berlokasi di Jl. Lintas Bulian, Kecamatan Jambi Luar Kota, Kabupaten Muaro Jambi, memiliki satu kelas B dengan 23 siswa. Meskipun kegiatan melukis untuk meningkatkan kemampuan kreativitas telah dilaksanakan, hasil yang dicapai belum optimal. Dilapangan menunjukkan beberapa permasalahan: anak-anak kurang inisiatif dalam mengkombinasikan dengan warna dan kesulitan menjelaskan karya mereka. Metode pembelajaran yang cenderung repetitif dan keterbatasan sarana prasarana turut menghambat pengembangan kreativitas anak secara maksimal. Meskipun anak usia dini memiliki potensi besar untuk

mengekspresikan diri melalui seni, potensi tersebut belum sepenuhnya terakomodasi dalam proses pembelajaran di TK tersebut. Kondisi ini menunjukkan perlunya peningkatan strategi pembelajaran dan penyediaan sarana prasarana yang lebih memadai untuk mendukung pengembangan kreativitas anak.

Keterbatasan variasi media pembelajaran menjadi salah satu faktor penyebab kurang maksimalnya pengembangan kreativitas anak. Observasi menunjukkan penggunaan metode pembelajaran yang relatif sederhana dan berulang sehingga anak-anak terkadang tampak bosan. Kurangnya variasi media pembelajaran membatasi kesempatan anak untuk bereksperimen, mencoba hal baru, dan menikmati pengalaman belajar yang lebih beragam dan menarik. Pada kelas B usia 5–6 tahun dengan jumlah 23 anak, terdiri dari 14 anak perempuan dan 9 anak laki-laki, peneliti mengamati bahwa terdapat 14 orang anak yaitu AP, AF, Z, AA, RR, NA, D, KH, LN, UA, MU, ZI, ZA, dan RM yang belum terampil pada beberapa indikator kreativitas, yaitu: (1) memiliki inisiatif; (2) berani menyatakan pendapat dan keyakinannya; (3) selalu ingin tahu; dan (4) percaya diri.

Contohnya, ketika diminta menjelaskan hasil karyanya, anak-anak cenderung diam atau memberikan jawaban yang sangat singkat seperti "ini bunga" atau "ini rumah" tanpa penjelasan lebih lanjut. Tidak ada interaksi yang aktif, dan anak-anak tampak kurang antusias serta cepat merasa bosan. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan melukis yang dilakukan kurang optimal menstimulasi kreativitas mereka untuk berpikir bebas, berimajinasi, atau berekspresi secara mandiri. Sehubungan hal tersebut, dapat diketahui bahwa kegiatan melukis atau permainan edukatif yang diberikan pada kelas

B di TK Fania Salsabila Barokah belum cukup menstimulasi perkembangan kreativitas anak secara optimal

Oleh karena itu untuk mengatasi keterbatasan media pembelajaran, peneliti akan memperkenalkan *diamond painting* sebagai media pembelajaran yang inovatif dan menarik. *Diamond painting* diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan, meningkatkan keterlibatan anak, melatih ketelitian, dan merangsang kreativitas mereka dalam menciptakan karya seni. Metode ini juga memungkinkan anak-anak untuk bereksperimen dengan warna dan pola, sehingga dapat meningkatkan rasa ingin tahu dan inisiatif mereka. *Diamond painting* juga diharapkan dapat meningkatkan rasa percaya diri anak karena mereka dapat melihat dan menikmati hasil karya mereka sendiri. Penggunaan media ini diharapkan dapat memotivasi anak untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, berani bereksplorasi, dan menunjukkan inisiatif, sehingga mendukung pengembangan karakter dan keterampilan yang positif pada anak usia dini. Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian yang berjudul **“Pengaruh *Diamond Painting* Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di TK Fania Salsabila Barokah”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang diatas, maka dapat di identifikasikan beberapa masalah berikut:

1. Kreativitas anak usia dini di TK Fania Salsabila Barokah belum berkembang secara optimal.

2. Kurangnya variasi media pembelajaran membatasi eksplorasi dan keterlibatan aktif anak dalam kegiatan belajar
3. Anak-anak kurang menunjukkan inisiatif, rasa ingin tahu, keberanian mengungkapkan pendapat, dan percaya diri saat mengikuti kegiatan pembelajaran seni.

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini terarah dan mencapai sasaran, maka peneliti membatasi pada “aspek kreativitas anak, seperti kemampuan untuk berinisiatif, mengekspresikan ide secara bebas, menunjukkan rasa ingin tahu, dan percaya diri dalam bereksplorasi, yang belum optimal akibat terbatasnya stimulasi dari media pembelajaran yang kurang menarik”.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah “Apakah Terdapat Pengaruh *Diamond Painting* Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di TK Fania Salsabila Barokah?”

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan Penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh dari penggunaan media *Diamond Painting* terhadap Kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Fania Salsabila Barokah.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Manfaat Teoritis:

Menambah wawasan dan literatur mengenai pengaruh kegiatan seni, khususnya *Diamond Painting*, terhadap perkembangan kreativitas anak usia dini. Memberikan kontribusi pada bidang pendidikan anak usia dini terkait strategi pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

b. Manfaat Praktis

1) Bagi Guru

Penelitian ini sebagai referensi dalam pembelajaran dikelas dengan memberikan suatu kegiatan baru berupa melukis menggunakan berlian imitasi atau *Diamond Painting* sehingga pembelajaran tidak monoton.

2) Bagi Anak

Untuk dapat meningkatkan Kreativitas Belajarnya baik di sekolah maupun di rumah

3) Bagi Sekolah

Diharapkan penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam menentukan media pembelajaran pada waktu yang akan datang.