

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Media merupakan satu hal yang terpenting dari proses pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan media sebagai alat untuk menyampaikan informasi agar lebih mudah dipahami oleh anak dalam proses pembelajaran. Apalagi untuk anak usia dini media sangat dibutuhkan selama pembelajaran sehingga anak memahami apa yang dijelaskan oleh guru serta tidak merasa bosan selama pembelajaran. Terlihat dari pembelajaran yang ada di sekolah kegiatan yang diberikan guru belum menggunakan media yang dapat dieksplorasi oleh anak. Masih menekankan pada membaca dan menulis, hal tersebut menjadikan kegiatan yang kurang menarik sehingga anak sering tidak memperhatikan ketika guru berbicara.

Menggunakan media sebagai alat untuk menyampaikan informasi mengenai pembelajaran merupakan salah satu alternatif untuk membuat proses pembelajaran menjadi menarik. Pembelajaran yang menarik sangat dibutuhkan bagi anak usia dini agar anak tidak merasa bosan dalam pembelajaran. Mengajarkan suatu hal pada anak usia dini harus menggunakan berbagai cara agar anak memahami apa yang guru sampaikan.

Salah satu media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran anak usia 5-6 tahun dapat menggunakan media wayang. Memang terdapat banyak media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, namun media wayang salah satu contoh yang menarik bagi anak dalam meningkatkan kreativitasnya.

Hal tersebut dikarenakan media wayang sangat menarik sehingga dapat menimbulkan rasa ingintahu anak pada media tersebut. Wayang juga merupakan salah satu budaya yang harus dilestarikan terutama untuk anak usia dini. Menjadikan anak mencintai akan kebudayaannya sendiri salah satunya dengan cara mengenalkan anak dengan wayang melalui kegiatan yang sederhana. Wayang juga dapat digunakan untuk mengembangkan kreativitasnya dalam proses pembuatannya.

Media wayang dapat digunakan sebagai salah satu media dalam pembelajaran anak. Guru dapat membuat wayang orang untuk proses pembelajaran yang dapat mengasah kreativitas anak. Tidak hanya dapat menggunakan media yang telah tersedia dipasaran, tapi juga guru dapat mengajak anak untuk membuat media wayang sendiri sehingga saat proses pembelajaran berlangsung anak dapat merasa semangat dalam belajar karena menggunakan mediana sendiri. Wayang sebagai seni pertunjukan kebudayaan Jawa sering diartikan sebagai “bayangan” atau samar-samar yang dapat bergerak sesuai lakon yang dihidupkan oleh seorang dalang.¹ Wayang yang digunakan adalah wayang yang di inovasi sehingga permainan ini dapat dimainkan kapan saja dan permainan ini dibuat menarik agar anak-anak tertarik untuk memainkannya.

Kreativitas merupakan salah satu kemampuan yang dimiliki oleh setiap manusia. Mengembangkan kreativitas secara optimal, dibutuhkan pendamping dan perhatian yang khusus dari para pendidik atau orangtua. Membantu anak

¹ Ardian Kresna, *Mengenal Wayang* (Jogjakarta: Laksana,2012),h.21

mewujudkan kreativitasnya, guru dapat menciptakan suasana untuk merangsang keterampilan kreatif anak sejak dini, serta dapat menyediakan sarana dan prasarana untuk anak menciptakan kreativitasnya.

Kreativitas juga merupakan salah satu hal yang penting dimiliki oleh setiap anak. Memiliki kemampuan kreatif dari usia dini akan sangat membantu jika anak dewasa nanti dalam menyelesaikan masalah apapun. Anak yang sudah memiliki kemampuan kreatif akan mengerjakan apapun sesuai dengan kreativitas yang dimilikinya. Setiap anak memiliki kreativitas yang berbeda-beda, tergantung bagaimana anak itu dapat mengasah kemampuan kreativitas yang dimilikinya. Lingkungan yang dapat mendukung untuk anak dapat mengasah kreativitasnya, akan memudahkan anak dalam perkembangan kreativitasnya itu sendiri. Namun jika lingkungan sekitar tidak banyak mendukung anak bereksplorasi untuk mengasah kreativitasnya, maka anak akan kesulitan mengembangkan kreativitasnya.

Kreativitas dapat diciptakan dimana saja tidak hanya di sekolah yang memiliki kelas khusus untuk mengasah kreativitas yang dimiliki oleh anak. Kreativitas dapat diciptakan ketika anak berada di rumah. Orangtua sebaiknya membantu anak untuk bereksplorasi sesuai dengan keinginannya namun tetap dalam pengawasan orangtua. Kreativitas tidak hanya dengan barang-barang mahal yang telah dijual ditoko mainan. Kreativitas juga bisa diwujudkan dengan menggunakan barang-barang yang sudah tidak terpakai lagi. Orangtua maupun guru bisa menyiapkan bahan-bahan untuk anak mengerjakan sebuah kegiatan

yang dapat mengasah keaktivitasnya sehingga anak tidak hanya melakukan kegiatan menulis dan membaca saja.

Kreativitas yang dimiliki oleh setiap anak sangat berbeda-beda tergantung bagaimana cara menstimulasinya. Untuk meningkatkan kreativitas anak, perlu diberikan kegiatan yang dapat menggunakan imajinasi sehingga dapat memunculkan kreativitas anak. Guru yang kurang mencari kegiatan bervariasi membuat kegiatan yang diberikan disekolah hanya menggunakan lembar kerja. Hal tersebut menyebabkan anak merasa bosan sehingga apa yang dijelaskan oleh guru dikelas tidak diperhatikan oleh anak.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan paparan latar belakang masalah diatas, bahwa terdapat beberapa fokus yang dapat dijadikan bahan penelitian meningkatkan kreativitas anak melalui pembuatan media wayang antara lain :

1. Bagaimana pengembangan media wayang dapat meningkatkan kreativitas?
2. Bagaimana proses kreativitas anak tanpa adanya pengembangan media wayang?
3. Kegiatan apa yang dapat digunakan dalam pengembangan media wayang untuk meningkatkan kreativitas?

C. Ruang Lingkup

Setelah mengidentifikasi masalah mengenai media pembelajaran yang kurang digunakan di sekolah, maka ruang lingkup masalah pada penelitian ini

dibatasi pada pengembangan media wayang untuk meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun.

D. Fokus Pengembangan

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, ruang lingkup masalah yang telah dikemukakan, maka penelitian ini berfokus pada bagaimana mengembangkan media wayang untuk meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun.

E. Tujuan Pengembangan

Pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan Media Wayang dalam rangka Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun.

F. Manfaat Hasil Penelitian

Manfaat yang diharapkan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah:

1. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi yang dapat dilakukan oleh guru sebagai ide dalam pembuatan media yang menggunakan wayang. Penelitian ini juga diharapkan dapat menjadikan suatu kegiatan yang mengembangkan kreatifitas anak dalam mengembangkan media wayang.

b. Bagi Anak

Hasil dari penelitian ini juga diharapkan dapat meningkatkan kreatifitas anak dalam mengembangkan media wayang. Dalam proses kegiatan ini diharapkan dapat melihat perkembangan kreatif anak dalam proses pembuatan media wayang.

c. Bagi Lembaga PAUD

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi informasi tambahan yang dapat dikembangkan dalam merencanakan sebuah program pembelajaran dan penyediaan media di sekolah.

d. Program Studi PG-PAUD

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu bahan kajian dalam penelitian yang berkaitan dengan kreatifitas anak usia dini. Serta dapat menjadi bahan kajian terhadap berbagai media yang inovatif dalam proses pembelajaran.

2. Manfaat Teoritis

- a) Hasil penelitian diharapkan dapat menjadikan salah satu sumber informasi ilmiah khususnya tentang pengembangan media wayang untuk meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun. Kegiatan pembuatan media wayang juga dapat menjadikan suatu kegiatan untuk pembuatan media pembelajaran sehingga anak mempunyai antusias yang tinggi dalam pembelajaran. Serta juga dapat mengenalkan anak bagaimana cara pembuatan wayang itu sendiri. Anak juga dapat melestarikan kebudayaan

tradisional sehingga anak tidak hanya mengenal media dari cara pembuatan yang modern saja. Pembuatan media wayang juga dapat meningkatkan kreativitas anak dengan melibatkan anak dalam proses pembuatan media pembelajaran.

- b) Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat menjadi salah satu bahan acuan untuk melakukan penelitian dalam masalah yang sama maupun masalah yang berkaitan dengan situasi dan kondisi yang peneliti lakukan.