BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Program PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini) atau TK (Taman Kanak-Kanak) adalah sebuah program pendidikan yang ditujukan bagi anak-anak usia dini usia 1-6 tahun. Modern ini masyarakat khususnya orang tua menyadari bahwa pendidikan usia dini sangat penting bagi buah hati mereka. Pentingnya pendidikan usia dini mendorong para orang tua untuk menyekolahkan buah hati mereka ke PAUD/TK. Dalam pembelajaran PAUD/TK terdapat program-program yang dibuat khusus untuk mengembangkan potensi-potensi yang dimiliki. Selain mengembangkan potensi sang anak, program ini juga digunakan untuk mempersiapkan anak ke jenjang pendidikan berikutnya. Pendekatan yang dilakukan dalam pembelajaran PAUD/TK disesuakain dengan tahapan perkembangan dan potensi anak. Pada 1-6 tahun anak berada pada masa pra-poerasional, pada usia ini pula anak berada pada masa emas(*golden age*) dimana masa ini perkembangan sangat responsif terhadap lingkungannya sehingga perlu diarahkan.

Guru menjadi kunci penting dalam perkembangan anak ditahap pra-operasional diluar campur tangan dari pihak keluarga. Oleh sebab itu kurangnya kualitas para pendidik atau guru PAUD/TK dan minimnya sarana pembelajaran dapat mempengaruhi kemampuan anak dan pemahaman anak terhadap pembelajaran di sekolah. Karena pada dasanya dalam pembelajaran pada PAUD/TK anak perlu distimulasi untuk mengembangkan potensi-potensi yang dimilikinya. Dalam mengembangkan kreativitas sang anak, guru hendaknya ikut berpikir kreatif serta inovatif dalam memberikan pembelajaran. Hal ini agar sang guru dapat membuat suasana pembelajaran yang lebih nyaman dan menyenangkan sehingga anak akan mengikuti .guna sang anak dapat mengembangkan potensi yang dimilikinya baik dari aspek sosial-emosi, nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, maupun seni.

Dalam tahap pra-operasional ini anak akan mengalami perkembangan proses berpikir atau kognitif yaitu anak mulai memahami sekitarnya dengan menggunakan simbol dan tanda. Pada tahap pra-operasional aktivitas anak yang dapat membantu perkembangan proses berpikir atau kognitif anak adalah aktivitas bermain. Aktivitas bermain sendiri berguna tidak hanya untuk mengembangkan proses berpikir sang anak namun juga dapat mengembangkan aspek lain yaitu aspek sosial dan emosional sang anak. Menurut

Masganti (2016) dalam tiap-tiap aktivitas yang dilakukan seorang anak usia dini, mereka akan memunculkan berbagai macam fantasi dan imajinasi. Mekanimsme ini dimiliki seluruh anak pada masa pra-operasional sebagai cara sang anak mengkomunikasikan segala aktivitas yang dilakukannya. Perkembangan aspek-aspek inilah dasar yang sangat berguna untuk memunculkan kompetensi atau potensi anak untuk berpikir kreatif.

Menurut Jamaris dalam Masganti (2016) intelegensi adalah kemampuan tiap-tiap individu sejak lahir yang terbentuk dari pengalaman sang individu yang diperoleh dari lingkungan. Dengan begitu individu tersebut dapat menggunakan pengalaman tersebut untuk memunculkan sebuah keterampilan untuk mendapatkan, mengenali, membentuk, memakai pengetahuan memahami kaitan antara sebuah obyek, kejadian dan gagasan lalu menggunakan semua keterampilan tersebut untuk mengatasi sebuah persoalan yang dihadapi individu dalam kehidupan sehari-hari. Jamaris juga memaparkan opininya mengenai kreativitas, menurutnya kreativitas merupakan hasil olahan yang dimunculkan dari otak kanan seseorang dimana individu tersebut akan memunculkan sebuah bentuk fantasi atau imajinasi yang dapat menghasilkan sebuah karya yang unik. Anak pada masa praoperasional berpikir secara simbolik yang mengacu pada fantasi atau imajinasi sang anak, fantasi ini muncul disetiap aktivitas anak hal inilah cerminan dari kreativitas anak. Dari opini Jamaris nampak terdapat sebuah kaitan antara intelegensi dengan kreativitas dimana dalam memunculkan kreativitas yang merujuk pada munculnya ide gagasan baru bertumpu pada pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki sang individu yang kemudian diolah menjadi sebuah ide gagasan baru.

Munandar dalam Masganti (2016) menyatakan bahwa terdapat 4 manfaat pentingnya kreativitas dikelola sedari dini bagi seorang individu yaitu pertama kreativitas berguna untuk aktualisasi diri yaitu memahami makna hidup hal ini merujuk pada hirarki kebutuhan dalam hidup yang digambarkan oleh maslow, kedua kreativitas meningkatkan potensi sesoerang untuk memecahkan masalah, ketiga mempersibuk diri dengan kegiatan kratif akan mengacu pada kepuasan diri, keempat kreativitas dapat meningkatkan kualitas hidup seorang individu. Namun perlu diketahui pula bahwasannya seorang anak yang kreatif bisa saja cerdas secara akademis namun seorang yang cerdas belum tentu dapat berpikir kreatif. Seperti yang dikatakan Spock dalam Masganti (2016) seorang yang berpikir literal akan memiliki keterbatasan dalam menggunakan kemampuannya. Dapat disimpulkan bahwa seorang yang tidak kreatif tidak mampu menciptakan hal baru untuk memecahkan masalah dan mengekspresikan kemampuannya yang dapat bermanfaat

dalam kehidupan. Dengan begitu meningkatkan kreativitas seorang individu sejak dini sangat penting untuk membentuk sebuah karakter berkualitas ketika dewasa nanti.

STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics*) adalah fokus materi yang digunakan dalam pembelajaran PAUD/TK untuk mengembangkan potensi-potensi sang anak. Dalam pembelajaran STEAM anak akan diajarkan berobservasi untuk memahami kejadian-kejadian yang ada di sekitarnya. Dalam model pembelajaran STEAM, sains adalah salah satu ilmu dasar yang penting untuk dipelajari anak sedari dini. Mempelajari sains dapat mengembangkan cara berpikir logis sang anak. Menurut para ahli berpikir logis merupakan hal yang tidak jauh dari berpikir kreatif. Dengan menggunakan sains sebagai topik pembelajaran diharap hal ini dapat menstimulasi kemampuan berpikir kreatif anak dengan meningkatkan pola pikir logis. Pada dasarnya kemampuar berpikir logis yang dihasilkan dari pengetahuan sains mampu mengembangkan pola pikir kreatif sehingga ketika dihadapkan terhadap suatu masalah individu tersebut mampu memecahkan masalah dengan cepat dan kritis dengan pola pikir kreatif tersebut.

Dalam usaha menstimulus potensi-potensi anak baik secara kognitif, konatif, afektif, perliaku dan motorik dengan menggunakan pengetahuan sains, perlu diingat bahwasannya belajar tidak dapat dilakukan secara intens dan memaksa. Sesuai dengan teori perkembangan psikologi dimana pada dasarnya beban belajar anak telah diatur pada tiap-tiap fase perkembangan. Dengan begitu menambah bobot belajar anak dapat berdampak pada perkembangan, fisik, emosional dan psikologi sang anak. Pelu diingat pula bahwasannya tiap individu anak memiliki sifat, karakter, serta kemampuan yang berbeda sehingga apa yang dibutuhkan bagi sang anak juga berbeda tiap-tiap individunya. Ironisnya indonesia memiliki sistem pendidikan yang masih terpaku pada pembelajaran teoritis yang bersifat drilling. Pernyataan dini didukung oleh ketua umum Himpunan Pendidik Dan Tenaga Kependidikan Anak Usia Dini Indonesia (HIMPAUDI) bahwasannya pembelajaran bersifat akademis hanya dapat digunakan sebesar 20% dari keseluruhan kegiatan pembelajaran, sayangnya masih banyak PAUD/TK yang belum dapat melaksanakan hal tersebut.

Menggunakan media audio visual adalah salah satu cara inovatif yang dapat guru gunakan dalam proses pembelajaran dan menyampaikan materi sains. Dengan menggunakan media audio visual, anak-anak dapat menangkap pembalajaran dengan lebih mudah dan menyenangkan. Fitria (2014) dalam penelitiannya menyatakan bahwasannya kemampuan kognitif anak dapat dikembangkan melalui media audio visual.

Hal ini dikarenakan media audio visual dapat menstimulasi anak melalui sensor visual berupa gambar bergerak dan sensor audio anak dari suara yang dimunculkan media tersebut. Pesan yang disampaikan dalam media tersebut juga dapat mempengaruhi sang anak dari aspek sikap maupun emosi. Dengan begitu dengan menggabungkan media audio visual dan kegiatan bermain dalam pembelajaran sains anak-anak usia dini para pengajar dapat memberikan pembelajaran dengan lebih inovatif dan efektif sehingga diharap dapat meningkatkan kreativitas sang anak dengan lebih baik.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Pendidikan indonesia di masih lekat dengan metode pemberian materi secara lisan dan drilling.
2. Kurangnya inovasi guru dalam mengimplementasi materi pembelajaran.
3. Masih sedikit animasi edukatif yang dapat membantu mengembangkan kreatifitas.

1.3 Pembatasan Masalah

1. Lingkup Pembahasan

   Lingkup pembahasan berupa informasi-informasi mengenai pengembangan daya imajinasi anak usia 5-6 tahun, dalam upaya mengembangkan kreatifitas sang anak.dengan begitu informasi yang diperlukan akan berupa informasi mengenai kebiasaan anak usia 5-6 tahun, media yang dapat digunakan untuk menunjang daya imajinasi anak, dan bagaimana pengembangan kreatifitas anak saat ini di PAUD/TK.
2. Batasan Wilayah

   Fokus pembahasan pada perancangan ini akan berlaku pada wilayah Provinsi Jawa Tengah.
3. Target Sasaran

   Fokus target sasaran yang akan dibahas pada perancangan ini dibagi menjadi dua bagian yaitu target primer merupakan anak-anak PAUD/TK usia 5-6 tahun dan target sekunder yaitu guru pembimbing anak didik PAUD/TK.

1.4 Rumusan Masalah

Bagaimana merancang media komunikasi visual yang dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini dengan menggunakan materi sains untuk memantik kemapuan berpikir kreatif anak dalam memecahkan masalah ?

1.5 Tujuan

Perancangan ini bertujuan untuk merancang sebuah bentuk komunikasi visual yang dapat membantu anak 5-6 tahun membangun daya imajinasi yang dimiliki sang anak melalui materi sains dasar sebagai upaya mengembangkan kemampuan bepikir kreatif secara logis dalam memecahkan memecahkan masalah yang ada disekitarnya.

1.6 Manfaat

1. Manfaat Teoritis

Diharap bahwa hasil dari perancangan ini dapat memberikan pengaruh positif terhadap perkembangan pendidikan anak PAUD, untuk lebih memperhatikan pengembangan kreativitas dalam memecahkan masalah-masalah yang muncul dalam aktiditas sehari-hari anak yang ada di indonesia khususnya Semarang.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari hasil perancangan ini adalah sebagai berikut :

A. Bagi Target

Diharap perancangan ini dapat membantu mengembangkan Kreativitas sang anak agar membantu tumbuh kembangnya. Adapun bagi orang tua dan juga pengajar dapat memiliki bahan ajar dalam mengasah kreativitas anak.

B. Bagi Para Peneliti

Diharap perancangan ini dapat berguna bagi para calon peneliti lain dalam penelitian maupun perancangan yang kedepan.

1.7 Metode Perancangan

Dalam Penelitian **Perancangan Komunikasi Visual Dalam Upaya Pengembangan Imajinasi Anak** metode yang digunakan untuk mendapakan data untuk penelitian ini adalah metode kualitatif. Data yang dikumpulkan merupakan data hasil :

1. Wawancara

Wawancara akan dilakukan terhadap para ahli yaitu pengajar PAUD/TK yang ada di semarang. Wawancara ini bertujuan untuk mendapatkan informasi-informasi

mengenai bagaimana para guru mencoba mengolah imajinasi anak-anak khususnya usia 5-6 tahun untuk mengembangkan kreativitasnya. Sehingga hasil dari wawancara ini dapat membantu perancangan media komunikasi visual yang berbetntuk animasi ini dalam menentukan konten yang tepat untuk dikemas kedalam animasi.

2. Studi Pustaka

   Dengan menggunakan teori-teori mengenai pengembangan kreativitas anak usia dini dari sumber buku maupun jurnal-jurnal yang telah dibuat maka diharap teori-teori ini dapat membantu mendukung perancangan ini dengan memberi insigh mengenai media seperti apa yang cocok digunakan untuk mengebangkan kreativitas anak usia 5-6 tahun, dan bagaimana cara yang tepat untuk mengimplementasikannya kedalam sebuah media komunikasi visual.

3. Observasi Online

   Internet merupakan media yang memiliki sumber yang tak terbatas untuk mencari berbagai informasi. Melalui internet sumber data dan informasi seperti e-book dan e-jurnal dapat dicari untuk mendapatkan data sesuai yang dibutuhkan dalam perancangan.

Dalam merancang suatu produk dibutuhkan sebuah perencanaan kegiatan. Pahl dan Beitz (2007) dalam bukunya memaparkan bahwa umumnya kegiatan mendesain di bagi menjadi empat fase diantaranya :

1. Fase perencanaan dan penjelasan, fase pengumpulan informasi terhadap suatu permasalahan.
2. Fase konsep perancangan, fase dimana alternatif-alternatif solusi dibuat sebagai sebuah konsep awal yang nantinya akan di evaluasi.
3. Fase Perwujudan rancangan, fase dimana konsep akan mulai diwujudkan dalam sebuah bentuk rancangan.
4. Fase pendetailan rancangan, fase pendetailan hasil rancangan.

Ke-empat fase utama tersebut tidak selalu dapat dikelompokkan menjadi bagian-bagian yang terpisah dalam arti fase-fase tersebut berkesinambungan dengan fase satu dan lainnya..