

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan Anak Usia Dini untuk saat ini sangat penting yang bertujuan untuk menggali potensi anak yang masih terpendam bisa tergali, sehingga Pendidikan Anak Usia Dini diwaktu sekarang sangatlah gencarkan dan disosialisasikan langsung ke masyarakat dari kota sampai ke pelosok desa, dengan hal ini diharapkan masyarakat dapat menerima dengan baik dan bagi orangtua yang mempunyai anak usia PAUD dengan sadar segera menyekolahkan anak mereka.

Belajar sejak kecil berarti menerapkan pengetahuan yang dibutuhkan otak anak selama tahun-tahun awal perkembangan mereka. Pembelajaran yang tepat sejak dini diharapkan dapat menunjang perkembangan mental yang dapat meningkatkan motivasi belajar agar lebih cerdas. Pendidikan anak usia dini adalah suatu proses pembinaan tumbuh kembang anak usia lahir hingga enam tahun secara menyeluruh yang mencakup aspek fisik dan non fisik, dengan memberikan rangsangan bagi perkembangan jasmani, rohani (moral dan spiritual), motorik, akal pikir, emosional dan sosial yang tepat agar anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal. (Mansur, 2007:88)

Dunia anak adalah dunia kreativitas. Sebuah dunia yang membutuhkan ruang gerak, ruang berpikir, dan ruang emosional yang terbimbing dan cukup memadai, sehingga tiga potensi dasar ini terus mengantarkan anak pada kedirian yang akan berproses menapaki tangga kedewasaan. Dunia kreativitas juga melibatkan interaksi otak, perasaan, dan gerak sesama sehingga mengenal otak, perasaan, dan masing-masing dalam bermain, dengan itu anak mengenal sesuatu yang disenangi atau yang tidak disenangi. (Ahmad Susanto, 2011:9)

Pada kenyataannya kreativitas anak dianggap tidak lagi penting. Tuntutan orang tua, guru serta syarat untuk memasuki jenjang Sekolah Dasar (SD) yaitu anak harus pandai membaca dan berhitung tanpa memperhatikan kemampuan anak yang seharusnya. Guru hanya menekankan metode pembelajaran untuk mengasah otak kiri anak saja yaitu dengan membaca dan berhitung tanpa memperhatikan otak kanan anak. Otak kanan juga

perlu dikembangkan agar kehidupan manusia lebih seimbang. Salah satu kegiatan yang dapat dilakukan untuk mengembangkan otak kanan anak ialah dengan memberikan bermain bulu mercy.

Menurut Robert M dalam Widyanti (2015) pipe cleaner/ Bulu Mercy ialah sebuah media kerajinan tangan yang terbuat dari pembersih pipa atau kawat bludru dan dilapisi dengan cara penggunaannya melibatkan otot-otot halus dan koordinasi antara mata dengan tangan. Bulu mercy yang mudah dibentuk dan memiliki banyak warna menjadikannya bahan yang ideal untuk membuat berbagai macam kreasi. Bulu mercy banyak keunggulan yaitu mudah dibentuk, aman bagi anak, bahan lembut dan lentur. (Dhea Silvia Anjani, 2024)

Anak-anak di KB Melati berada pada tahap perkembangan pesat baik fisik maupun kognitif. Oleh karena itu, stimulasi terhadap kemampuan motorik halus sangat diperlukan agar anak mampu mencapai tugas-tugas perkembangan yang sesuai dengan usianya. Namun di KB Melati tidak semua mendapatkan stimulasi yang cukup, baik dirumah maupun di sekolah, sehingga berdampak pada keterlambatan kemampuan anak untuk melakukan tugas sederhana, maka untuk meminimalisir permasalahan diatas penulis memilih bulu mercy sebagai media untuk merangsang stumulasi motorik halus anak.

Saat Penulis melakukan observasi di KB Melati, kreativitas anak-anak masih rendah dibandingkan seharusnya. Anak KB Melati usia 3-4 tahun biasanya suka bertanya dan suka mencoba hal-hal baru. Setiap mengerjakan sesuatu anak menunggu contoh dari guru tetapi ada anak yang tidak ada usaha untuk mencoba. Apabila ditanya “kenapa tidak mau mencoba membuat sendiri” jawaban anak “karena tidak bisa”. Berdasarkan penjelasan diatas Penulis mengambil kegiatan bermain bulu mercy sebagai media untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini. Maka penulis melakukan Penulisan tentang “Eksplorasi Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Bermain Bulu Mercy Kelompok A KB Melati Gentan Susukan Kabupaten Semarang”

B. Lingkup Pengabdian dan Pengembangan

Anak-anak di KB Melati berada pada tahap perkembangan pesat baik fisik maupun kognitif. Oleh karena itu, stimulasi terhadap kemampuan motorik halus sangat diperlukan agar anak mampu mencapai tugas-tugas perkembangan yang sesuai dengan usianya.

Dari permasalahan penulis sudah mengikuti pelatihan pembuatan media pembelajaran inovatif yang diselenggarakan oleh Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Olahraga Kabupaten Semarang dengan media kain flannel yang dimodifikasi menjadi buku ajaib. Maka dari itu penulis menerapkan ilmu yang didapat dengan mengkombinasikan dengan bulu mercy. Setelah diterapkan disekolah anak-anak antusias untuk mengikuti kegiatan tersebut. Lewat kegiatan tersebut dapat menciptakan ide dan kreativitas anak karena bulu mercy menarik dari segi warna dan mudah dibentuk.

1. Lingkup Pengabdian

Pengabdian ini merupakan bentuk kontribusi guru PAUD dalam menjawab kebutuhan pengembangan kreativitas anak melalui kegiatan bermain berbasis lokal. Adapun lingkup pengabdiannya meliputi:

a. Subjek Sasaran:

- 1) Anak usia dini kelompok A (3-4 tahun) di KB Melati Gentan.
- 2) Guru pendamping dan orang tua sebagai mitra kolaboratif.

b. Bentuk Kegiatan:

- 1) Pendampingan anak dalam kegiatan bermain bulu mercy secara terstruktur.
- 2) Pelatihan guru mengenai desain pembelajaran kreatif berbasis permainan sederhana.
- 3) Sosialisasi kepada orang tua mengenai pentingnya kreativitas dan bermain aktif di rumah.

c. Tujuan Pengabdian:

- 1) Menumbuhkan kreativitas anak dalam bentuk imajinasi, eksplorasi gerak, dan inovasi permainan.
- 2) Memberikan pengalaman langsung kepada guru dan orang tua tentang manfaat permainan berbasis lokal.

- 3) Meningkatkan kualitas pembelajaran PAUD yang menyenangkan, aman, dan bermakna.

2. Lingkup Pengembangan

Kegiatan pengembangan dilakukan untuk memperkuat efektivitas metode bermain sebagai strategi peningkatan kreativitas anak.

a. Pengembangan Media dan Metode Bermain:

- 1) Memodifikasi bentuk, ukuran, dan warna bulu mercy agar menarik, aman, dan variatif.
- 2) Menyusun metode permainan: lempar tangkap, tebak warna, bentuk pola, dan gerakan bebas.

b. Pengembangan Perangkat Pembelajaran:

- 1) Rencana Kegiatan Harian berbasis permainan bulu mercy.
- 2) Lembar Kegiatan Anak untuk pendampingan bermain.
- 3) Panduan bermain untuk guru dan orang tua.

c. Pengembangan Asesmen Kreativitas:

- 1) Menyusun indikator penilaian kreativitas berbasis observasi:
- 2) Kemampuan mencipta bentuk baru.
- 3) Inisiatif membuat aturan permainan sendiri.
- 4) Ekspresi gerak dan emosi saat bermain.
- 5) Penilaian kualitatif menggunakan jurnal harian guru.

C. Tujuan Tugas Akhir Program RPL

1. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

a. Tujuan Umum

Tugas akhir ini bertujuan untuk mengembangkan keterampilan penulis belajar merumuskan masalah, melakukan Penulisan, mengumpulkan dan menganalisis data, dan menghasilkan Penulisan secara ilmiah. Serta sarana yang

dapat diterapkan di KB Melati sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas.

b. Tujuan Khusus Tugas Akhir

- 1) Menganalisis permasalahan yang terjadi di KB Melati
- 2) Merancang metode pembelajaran untuk mengatasi permasalahan yang telah diidentifikasi
- 3) Mengimplementasikan metode pembelajaran berdasarkan hasil rancangan.

D. Manfaat Tugas Akhir Program RPL

1. Bagi Universitas

- a. Hasil Penulisan ini diharapkan dapat dijadikan sebagai acuan dan referensi pada perpustakaan Universitas Ngudi Waluyo.

2. Bagi Sekolah

- a. Dapat menyelesaikan masalah pembelajaran yang ada disekolahan.
- b. Dapat meningkatkan kualitas dan kuantitas pendidikan.
- c. Sekolah dapat dipercaya karena model pembelajaran beraneka ragam.

3. Bagi Mahasiswa

- a. Guru dapat menambah wawasan dalam mengembangkan potensi anak.
- b. Guru dapat memberikan model pembelajaran yang menyenangkan bagi anak.
- c. Guru lebih kreatif dalam pembelajaran sehingga model pembelajaran tidak monoton.