

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Taman Kanak-kanak (TK) didirikan sebagai usaha mengembangkan seluruh segi kepribadian anak didik dalam rangka menjembatani pendidikan dalam keluarga ke pendidikan sekolah. TK merupakan salah satu bentuk pendidikan prasekolah yang ada di jalur pendidikan sekolah. Taman Kanak-kanak sebagai salah satu komponen dari jenjang pendidikan Nasional secara resmi diakui oleh pemerintah dengan Undang-Undang no. 20 th 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Keberadaan pendidikan taman kanak-kanak sangat penting, karena anak merupakan penentuan kehidupan pada masa mendatang. John Dewey salah satu tokoh pendidikan menyatakan bahwa pendidikan itu penting, karena beberapa alasan sebagai berikut, (1) Pendidikan merupakan kebutuhan hidup. (2) Pendidikan sebagai pertumbuhan. (3) Pendidikan sebagai fungsi sosial, pembentukan karakter bangsa dan kualitas sumbernya manusia ditentukan oleh bagaimana pemberian perlakuan yang tepat kepada anak-anak sedini mungkin. Selain itu manusia dari kelahiran enam tahun merupakan usia kritis bagi perkembangan anak. Stimulasi yang diberikan pada usia ini akan mempengaruhi laju pertumbuhan dan perkembangan anak serta sikap dan perilaku sepanjang hidupnya.

Belajar pada masa awal dalam pendidikan formal di dapatkan di Taman Kanak-kanak. TK adalah tempat anak belajar, anak berkembang lewat

permainan. Dunia anak adalah dunia bermain, melalui bermain anak memperoleh pelajaran yang mengandung aspek perkembangan kognitif, sosial, emosi dan perkembangan fisik. Sehingga meletakkan dasar kearah perkembangan sikap, pengetahuan serta kreativitas anak melalui berbagai permainan yang dapat menumbuhkan potensi anak secara optimal.

Kretivitas anak sangat penting dalam tumbuh kembang anak. Dengan bermain mendukung tumbuhnya sikap kreatif, karena di dalam bermain anak dapat memilih sendiri kegiatan yang mereka sukai. Perkembangan kreativitas bermakna bagi perkembangan potensi anak secara utuh dan bagi kemajuan ilmu pengetahuan dan seni budaya.

Menurut Ofsted (Tadkirotun Musfirah;2005:17) “permainan mendukung tumbuhnya pikiran kreatif, karena di dalam bermain anak memilih sendiri yang mereka sukai, belajar membuat identifikasi banyak hal. Alat permainan tersebut dapat dibeli dari toko-toko mainan, juga dapat digali dan dikumpulkan dari sekeliling kita”. Permainan membentuk suatu bagian dari wilayah pembelajaran (salah satunya disebut wilayah kreatif) dan harus diberikan oleh Taman Kanak-kanak kepada anak didiknya.

Kreativitas anak akan berkembang secara optimal anak harus diberi kebebasan dalam bermain, disediakan alat permainan yang sesuai dengan perkembangan anak atau sesuai dengan usia anak. Dengan mengajari anak memanfaatkan barang-barang bekas yang dapat dijadikan alat permainan edukatif. Dengan alat permainan edukatif juga membantu guru dalam

mengajar, guru lebih mudah dalam menjelaskan dan anak akan cepat mengerti dan paham tentang penjelasan dari guru.

Menurut para ahli psikologi usia dini (0-8 tahun) semoga menentukan bagi anak dalam mengembangkan potensinya. Usia ini sering disebut “Usia Emas” (*The Golden Age*) yang hanya datang sekali dan tidak dapat diulang lagi, yang sangat menentukan untuk pengembangan kualitas manusia selanjutnya. Keith Osborn, Boston L, White dan Benyamin S. (1993) berdasarkan hasil penelitiannya mengemukakan bahwa pengembangan intelektual anak terjadi sangat pesat pada tahun-tahun awal kehidupan anak. Sekitar 50% variabilitas kecerdasan orang dewasa sudah terjadi ketika anak berusia 4 tahun. Peningkatan 30% berikutnya terjadi pada usia 8 tahun dan 20% sisanya pada pertengahan atau akhir dasawarsa kedua.

Permasalahan yang terjadi pada anak kelompok B TK ABA Jemawan IV Klaten adalah rendahnya kreativitas anak. Hal ini dapat dilihat pada kondisi awal di mana dalam pembelajaran di kelas dari 14 jumlah anak kelompok B TK ABA Jemawan IV Klaten, baru 6 anak atau 43% yang kreatif, sedangkan 8 anak lainnya atau 57% belum kreatif. Hal ini menjadi pendorong bagi peneliti tertarik untuk mengadakan perbaikan pembelajaran agar kreativitas anak dalam pembelajaran dapat meningkat. Adapun strategi yang ditetapkan agar anak menjadi kreatif adalah dengan menggunakan pembelajaran dengan permainan *finger painting*.

Dari uraian di atas menunjukkan betapa pentingnya perkembangan kreativitas anak melalui sebuah permainan. Dalam hal ini penulis tertarik

untuk melakukan penelitian mengenai kreativitas anak melalui permainan *finger painting*. Maka dari itu penulis mengambil judul Upaya Peningkatan Kreativitas Anak Melalui *Finger Painting* di TK Aisyiyah Jemawan IV Jatinom Klaten.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian dalam latar belakang diatas , dapat teridentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Kreativitas masih rendah.
2. Penggunaan media pembelajaran kurang menarik.
3. Anak kurang antusias dalam mengikuti proses pembelajaran.

C. Pembatasan Masalah

Agar peneliti lebih efektif, efisien,dan terarah serta dapat dikaji secara mendalam, maka perlu adanya pembatasan masalah. Adapun batasan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Subjek penelitian adalah guru dan anak taman kanak-kanak TK Aisyiyah Jemawan IV Jatinom Klaten.
2. Objek penelitian adalah kreativitas anak dan permainan *finger Painting*.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut di atas maka dapat dirumuskan apakah melalui permainan *finger Painting* dapat meningkatkan kreativitas anak kelompok B, di TK ABA Jemawan IV Jatinom Klaten?

E. Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui peningkatan kreativitas anak melalui permainan *finger painting* pada anak kelompok B, di TK Aisyiyah Jemawan IV Jatinom klaten.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Untuk menambah wawasan guru dalam mengembangkan kreativitas anak didiknya, melalui permainan *finger painting*.
- b. Dapat memberikan informasi pada pendidik bahwa kreativitas dapat meningkatkan kualitas hidup.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi anak

Melalui permainan *finger painting* dapat menumbuhkan kreativitas anak dan dapat memecahkan masalah yang dihadapinya.

b. Bagi Guru

1) Menambah kemampuan guru dalam memberikan pembelajaran melalui alat permainan *finger painting* yang dapat meningkatkan kreativitas anak.

2) Meningkatkan semangat kerja guru di TK Aisyiyah Jemawan IV Jatinom Klaten.

c. Bagi sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan yang berarti bagi sekolah dalam proses pembelajaran. Sekolah diharapkan dapat mensosialisasikan permainan *finger painting* kepada guru.