

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Belajar pada awal dalam pendidikan formal didapatkan di Taman Pendidikan 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, social, emosi dan perkembangan fisik. Sehingga meletakkan dasar kearah perkembangan sikap, pengetahuan serta kreativitas anak melalui berbagai permainan yang dapat menumbuhkan potensi anak secara optimal. Kreativitas anak sangat penting dalam tumbuh kembang anak. Dengan bermain mendukung tumbuhnya sikap kreatif, karena didalam bermain anak dapat memilih sendiri kegiatan yang mereka sukai.

Perkembangan kreativitas bermakna bagi pengembangan potensi anak secara utuh dan bagi kemajuan ilmu pengetahuan dan seni budaya. Menurut Tadkirohin dalam Sri Hastuti (2011: 1) permainan mendukung tumbuhnya pikiran kreatif, karena di dalam bermain anak memilih permainan sendiri yang mereka sukai, belajar membuat identifikasi banyak hal. Alat permainan tersebut dapat di beli dari toko-toko mainan, juga dapat di gali dan di kumpulkan 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. Pengembangan

kemampuan dalam mengungkapkan nilai-nilai keindahan sangat penting yang berkaitan dengan seni. Kreativitas anak dipengaruhi oleh pola asuh orang tua yang mendidik anak terlalu dikekang, atau orang tua yang selalu mengawasi kegiatan anak. Kreativitas anak juga dipengaruhi oleh fasilitas-fasilitas atau media yang di sediakan baik disekolah atau di rumah kurang memadai, kondisi lingkungan sekitar anak yang kurang kondusif atau aman bagi anak dalam bermain. Guru pendidik yang memberi kesempatan pada anak untuk berekspresi dan bereksplorasi. Guru juga tidak menyadari keragaman karakteristik anak, sehingga kreativitas anak dalam melukis atau menggambar kurang berkembang. Anak sekarang lebih suka menulis dan membaca dari pada melukis. Seni lukis sekarang ini seakan tenggelam atau kurang berkembang. Perkembangan teknologi yang sangat pesat dengan adanya komputer yang bisa melukis atau menggambar mengakibatkan orang menjadi malas untuk melukis secara alami atau menggunakan media yang ada di lingkungan sekitar atau membuat sendiri. Perkembangan kreativitas seni terutama melukis di taman kanak-kanak sangat penting agar anak dapat berimajinasi sesuai apa yang ada dalam pikirannya. Dengan adanya kegiatan melukis tersebut kreativitas anak dapat berkembang secara optimal.

Dalam kegiatannya sekarang ini orang tua kurang memahami pentingnya kreativitas. Anak-anak dan TK Pertiwi Jomboran 1 Klaten kreativitasnya kurang berkembang. Anak masih di tunggui ibunya, atau kurang mandiri, kerjasama antar anak kurang, tidak semangat dalam belajar atau kurangnya motivasi baik dari diri anak maupun orang tuanya, hal ini

disebabkan karena banyak hal diantaranya : pola asuh dari orang tua yang sering melarang anak-anaknya yang sedang bermain, sehingga anak kurang kreatif dan cenderung tidak mandiri. Orang tua yang selalu melindungi anak atau otoriter menghambat tumbuhnya kreativitas melukis anak. Orang tua yang kurang memahami karena tidak pernah mengetahui cara menumbuhkan daya kreativitas untuk menggunakan benda-benda di sekitar kita dengan seefisien mungkin.

Kreativitas anak tidak berkembang disebabkan karena tidak adanya dorongan atau motivasi orang tua dalam memfasilitasi kebutuhan bermain anak. Kurang adanya alat permainan yang dapat menambahkan kreativitas anak. Orang tua selalu melarang anak bermain menggunakan barang-barang bekas. Padahal dari barang-barang bekas anak akan lebih kreatif dalam membuat permainan. Kurangnya pengetahuan orang tua tentang pengaruh alat permainan terhadap kreativitas anak. Kurangnya media-media baik di rumah maupun di sekolah, mengakibatkan anak kurang kreatif. Anak hanya bermain dengan benda-benda seadanya yang disediakan di rumah maupun di sekolah dan hanya terbatas jumlah dan jenisnya. Di TK Pertiwi Jomboran 1 pengembangan seni kurang waktunya dalam 1 minggu pengembangan seni hanya 2 kali. Di TK Pertiwi Jomboran 1 lebih mengutamakan pengembangan aspek kognitif yaitu membaca, menulis, dan berhitung.

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 menangani 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. Dari uraian diatas menunjukkan betapa pentingnya pengembangan 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 Peningkatan Kreativitas anak melalui Permainan *Finger Painting* pada kelompok B di TK Pertiwi Jomboran 1 Klaten Tengah.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah diatas dapat diidentifikasi bahwa :

1. Anak kurang kreatif kemungkinan disebabkan karena guru kurang kreatif dalam mengajarkan permainan dan kurang menguasai isi permainan.
2. Anak yang kreatif dapat menggunakan alat permainan yang lengkap bervariasi dan menarik.
3. Kreativitas anak tidak berkembang di sebabkan karena tidak ada dorongan/motivasi guru/orang tua dalam memfasilitasi kebutuhan bermain anak

C. Pembatasan Masalah

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

1. Masalah yang diteliti terbatas pada peningkatan kreativitas terutama *permainan finger painting*.
2. Kegiatan yang digunakan dalam peneliti ini adalah permainan *finger painting*.
3. Penelitian dilakukan di TK Pertiwi Jomboran 1 Klaten Tengah pada anak kelompok B tahun 2011/2012.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

Apakah melalui permainan *finger painting* dapat meningkatkan kreativitas anak pada kelompok B di TK Pertiwi Jomboran 1 Klaten Tengah tahun 2011/2012 ?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah :

1. Tujuan Umum

Untuk meningkatkan kreativitas anak melalui permainan *finger painting*.

2. Tujuan Khusus

Untuk mengetahui kreativitas anak melalui permainan *finger painting* pada anak kelompok B TK Pertiwi Jomboran 1 Klaten Tengah tahun 2011/2012.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat/ kegunaan dalam pendidikan baik secara langsung maupun tidak. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat teoritis

Memberikan sumbangan kepada dunia pendidikan anak usia dini terhadap pentingnya peningkatan kreativitas anak melalui permainan *finger painting*.

2. Manfaat praktis

a. Bagi Siswa

- 1) Dapat menumbuhkan kreativitas anak.
- 2) Dapat memecahkan masalah yang dihadapinya.

b. Bagi Guru

- 1) Menambah kemampuan guru dalam menumbuhkan kreativitas anak.
- 2) Meningkatkan semangat kerja guru di TK Pertiwi Jomboran 1 Klaten Tengah

c. Bagi Sekolah

- 1) Penelitian ini memberikan sumbangan yang berarti bagi sekolah dan proses belajar mengajar.
- 2) Dapat mengembangkan kreativitas anak sehingga dapat berkembang optimal.

d. Bagi Orang Tua

Penelitian ini dapat memberikan masukan bagi orang tua tentang pentingnya kreativitas anak pada usia dini, sehingga orang tua mau memberikan suatu alat permainan yang dapat membantu pengembangan kreativitas anak.