

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan suatu proses pembentukan kepribadian suatu bangsa, dituntut untuk semakin meningkatkan kualitas dalam berbagai aspek menjadi harapan dan kebutuhan masyarakat. Dan dapat mempersiapkan dari tuntutan jaman. Pemerintah Republik Indonesia telah menaruh perhatian yang besar terhadap pendidikan diantaranya Pendidikan Pra Sekolah yaitu pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak di luar keluarganya. Tujuan pendidikan pada umumnya ialah menyediakan lingkungan yang memungkinkan anak didik untuk mengembangkan bakat dan kemampuannya secara optimal, sehingga ia dapat mewujudkan dirinya dan berfungsi sepenuhnya, sesuai dengan kebutuhan pribadinya dan kebutuhan masyarakat.

Usaha untuk mencapai tujuan tersebut merupakan sesuatu yang tidak mudah. Seorang anak akan memasuki Pendidikan Pra Sekolah dengan perkembangan yang berbeda-beda. Oleh karena itu, keberadaan Pendidikan Anak Usia Dini sangat dirasakan penting guna mempersiapkan jenjang selanjutnya. Sebagai upaya untuk meningkatkan penyesuaian perkembangan sikap sosial anak dalam belajar. Salah satunya adalah dengan cara memberikan pola bermain kelompok. Pola bermain ini sangat penting jika disampaikan sejak kanak-kanak dengan harapan dapat merangsang

perkembangan sikap sosial, sehingga anak dapat berkembang secara optimal dan wajar. Pola permainan sangat disukai anak-anak terutama anak usia dini. Dengan bermain dapat memotivasi anak untuk mengetahui sesuatu yang lebih mendalam dan secara spontan anak mengembangkan kemampuannya.

Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang berada dalam proses perkembangan. Perkembangan anak merupakan proses perubahan perilaku dari tidak matang menjadi matang, dari sederhana menjadi kompleks. Perkembangan anak adalah suatu proses perubahan dimana anak belajar menguasai tingkat yang lebih tinggi dari aspek-aspek : gerakan, berpikir, perasaan dan interaksi fisik dengan sesama maupun dengan benda-benda dalam lingkungannya.

Pembelajaran anak usia dini di TK Pertiwi Blanceran, Karanganyar, Klaten berupaya membentuk pribadi anak dengan mengasah potensi-potensi yang ada pada diri anak, membimbing anak menemukan karakter pribadinya melalui berbagai kegiatan, yang dapat meningkatkan kreativitasnya. Kreativitas anak dapat dipergunakan permainan yang mampu menggerakkan anak agar menumbuhkan berpikir, menalar, mampu menarik kesimpulan. Selain pemahaman guru dalam pembelajaran maka peningkatan kreativitas siswa juga perlu ditingkatkan.

Taman kanak-kanak sebagai pendidikan yang diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar, memiliki kelompok sasaran anak usia 4-6 tahun yang sering disebut masa emas perkembangan (*golden age*). Proses

pembelajaran yang terjadi saat ini yaitu bermain sambil belajar, belajar seraya bermain.

Masa anak usia TK salah satunya dikenal sebagai masa bermain, karena hampir sebagian waktunya mereka gunakan untuk bermain. Dengan bermain itulah anak TK tumbuh dan mengembangkan seluruh aspek-aspek perkembangan dirinya, karena bermain adalah realisasi perkembangan diri dari anak melalui berbagai kegiatan yang dilakukan anak. Pada waktu bermain, anak akan mendapatkan pengalaman yang dapat mengembangkan potensi-potensi yang dimilikinya.

Proses pembelajaran tidak akan berhasil dengan optimal apabila suatu sekolah tidak membuat sarana dan media yang memadai jika diingat bahwa anak belajar dengan menggunakan panca inderanya. Melalui kegiatan bermain, semua panca indra akan dapat berfungsi sehingga akan memberikan rangsangan pada kemampuan penalarannya.

Hampir semua kegiatan bisa memotivasi anak untuk melakukan percobaan dan kreatif. Beberapa anak secara alami sangat suka menghasilkan gambaran / lukisan, sementara ada juga yang merasa tidak nyaman mengekspresikan dirinya.

Peneliti menyadari di TK Pertiwi Blanceran, Karangnom, Klaten masih sangat kurang dan rendah dalam penggunaan media *finger painting* / melukis dengan jari, disebabkan karena kebanyakan anaknya kurang kreatif dalam permainan *Finger Painting*, dan dalam pembelajaran anak-anak tidak mau bertanya kepada gurunya sehingga anak kurang kreatif. Hal ini

disebabkan karena guru dalam penyampaian pembelajaran dengan media Finger Painting membosankan, dan tidak menarik bagi anak. Penyebab lainnya adalah peneliti jarang menggunakan media tersebut.

Untuk mengatasi masalah tersebut peneliti dapat memberikan *reward* kepada anak didiknya, agar mereka lebih tertarik dengan permainan *finger painting*, dan peneliti lebih sering menggunakan media itu. Dari uraian diatas, maka peneliti tertarik meneliti tentang “UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI PERMAINAN *FINGER PAINTING*”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang diatas maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut : “Apakah melalui metode permainan dengan menggunakan *finger painting* dapat meningkatkan kreativitas anak didik di TK Pertiwi Blaceran, Karangnom, Klaten Tahun Ajaran 2011/2012 ?”

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang diatas, tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah :

### **1. Tujuan Umum**

Untuk meningkatkan kreativitas anak TK Pertiwi Blanceran Karangnom Klaten.

## 2. Tujuan Khusus

Untuk meningkatkan kreativitas melalui *finger painting* anak di TK Pertiwi Blanceran, Karanganom, Klaten.

### **D. Manfaat Hasil Penelitian**

Dengan diadakan penelitian ini diharapkan dapat memperoleh manfaat sebagai berikut :

#### 1. Manfaat Teoritis

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah khasanah atau perbendaharaan ilmu pengetahuan khususnya dibidang pendidikan.
- b. Hasil penelitian ini dapat dipakai sebagai acuan bagi penelitian lebih lanjut pada jenjang yang lebih tinggi dan penelitian yang sejenis.

#### 2. Manfaat Praktis

##### a. Bagi orang tua

- 1) Dapat mengetahui kreativitas anaknya.
- 2) Dapat meningkatkan kreativitas anaknya

##### b. Bagi Guru

- 1) Membantu mempermudah guru dalam mengembangkan kreatifitas dirinya.
- 2) Sebagai rujukan guru dalam memberikan saran kepada orang tua untuk meningkatkan kreatifitas anaknya

c. Bagi Peneliti

- 1) Memperoleh pengetahuan baru tentang *Finger Painting*
- 2) Dapat memperbaiki dan meningkatkan metode permainan Finger Painting untuk meningkatkan kreativitas anak didik di TK Pertiwi Blanceran, Karangnom, Klaten Tahun Ajaran 2011 / 2012.