

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan peranan penting dalam perkembangan dan perwujudan diri individu, terutama bagi pembangunan bangsa dan negara. Kemajuan suatu kebudayaan tergantung pada cara kebudayaan tersebut untuk mengenali, menghargai dan memanfaatkan sumber daya manusia dan hal ini berkaitan erat dengan kualitas pendidikan yang diberikan kepada peserta didik. Sebagaimana dijelaskan dalam Undang-Undang No. 20/2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Pasal 1 Ketentuan Umum), tercantum pengertian pendidikan:

”Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya sehingga memiliki kekuasaan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan oleh dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara”.

Tujuan pendidikan pada umumnya adalah menyediakan lingkungan yang memungkinkan anak didik untuk mengembangkan bakat dan kemampuan secara optimal, sehingga dapat mewujudkan dirinya dan berfungsi sepenuhnya sesuai dengan kebutuhan pribadinya. Setiap orang mempunyai bakat dan kemampuan yang berbeda-beda sehingga membutuhkan kepribadian yang berbeda pula. Pendidikan bertanggung jawab untuk mengidentifikasi, memupuk bakat dan kreativitas.

Pendidikan sangat penting dan berpengaruh bagi kehidupan manusia karena dengan pendidikan manusia dapat berdaya guna dan mandiri. Namun masalah pendidikan menjadi hal yang paling utama bahkan menjadi perhatian dan penanganan khususnya pemerintah. Pemerintah berupaya meningkatkan mutu pendidikan dan mengadakan inovasi-inovasi baru untuk mengatasi berbagai masalah pendidikan agar pendidikan di Indonesia dapat berkembang dan mampu menghadapi persaingan global di dunia.

Dalam Undang-undang Dasar Nomor 20 tahun 2003 tentang sisdiknas mengemukakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilaksanakan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan, perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Masa usia dini merupakan masa yang sangat penting bagi perkembangan kehidupan selanjutnya.

Taman kanak-kanak merupakan salah satu bentuk pendidikan prasekolah yang ada dijalur formal. Pendidikan prasekolah adalah pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan, jasmani dan rohani anak diluar lingkungan keluarga sebelum memasuki pendidikan dasar. Usaha ini dilakukan supaya anak-anak usia 4-6 tahun lebih siap mengikuti pendidikan selanjutnya.

Anak pada usia TK mengalami masa peka dimana anak mulai sensitif untuk menerima berbagai upaya pengembangan seluruh potensi anak. Masa

peka adalah masa terjadinya pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis yang siap merespon rangsangan yang diberikan oleh lingkungan. Masa ini merupakan masa untuk meletakkan dasar pertama dalam mengembangkan kemampuan fisik motorik, kognitif, bahasa dan moral. Oleh sebab itu dibutuhkan kondisi dan rangsangan yang sesuai dengan kebutuhan anak agar pertumbuhan dan perkembangan anak tercapai secara optimal.

Pada taman kanak-kanak perlu diajarkan berbagai macam bentuk permainan agar dapat membina, menumbuhkan dan menciptakan rasa gembira, jiwa dan raga yang sehat, sportivitas yang tinggi bagi anak. Masa anak-anak juga disebut masa bermain, karena kegiatan pendidikan di taman kanak-kanak diberikan melalui bermain sambil belajar. Sehingga anak yang kreatif yaitu anak yang pikirannya berdaya penuh dengan inspirasi dan tidak selalu bergantung kepada orang lain. Apabila anak mengekspresikan pikirannya atau kegiatannya yang berdaya cipta, berinisiatif sendiri, dengan cara-cara yang original, maka kita mengatakan bahwa anak tersebut adalah anak yang kreatif. Anak yang kreatif adalah anak yang mampu memberdayakan fikirannya untuk menghasilkan suatu produk yang kreatif.

*Multiple intelegences* merupakan suatu kecerdasan dari seseorang sebagai bawaan sejak lahir, tetapi sebagian orang menterjemahkan bahwa *Multiple Intelegences* adalah sebagai kecerdasan ganda, kecerdasan jamak, dan kecerdasan majemuk. Pada dasarnya kecerdasan didasarkan pada potensi biologi yang kemudian diekspresikan sebagai hasil dari faktor-faktor genetik yang saling mempengaruhi. Kecerdasan tidak pernah dijumpai dalam bentuk

murni, melainkan kecerdasan tertanam dalam berbagai sistem simbol. Macam *Multiple Intelegencis* diantaranya : kecerdasan bahasa, kecerdasan logika-matematik, kecerdasan visual spasial, kecerdasan kinestetik, kecerdasan musikal, kecerdasan interpersonal, kecerdasan intrapersonal, kecerdasan naturalis, dan kecerdasan eksistensial.

Pada dasarnya setiap manusia mempunyai potensi yang kreatif. Hanya saja dalam perjalanan hidupnya ada pula yang kehilangan potensi kreatifnya karena tidak mendapatkan kesempatan ataupun tidak menemukan lingkungan yang memfasilitasi berkembangnya potensi kreatif. Sungguh sangat disayangkan apabila potensi kreatif tersebut menghilang pada diri seseorang.

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 ofsted (Tadkirotun Musfirah: 2005 : 17) permainan mendukung tumbuhnya pikiran kreatif, karena didalam bermain anak memilih permainan sendiri yang mereka sukai, belajar membuat identifikasi banyak hal, belajar menikmati proses sebuah kegiatan, belajar mengontrol diri, dan belajar mengenali makna sosial. Alat permainan tersebut dapat di beli dari toko-toko mainan, juga dapat di gali dan dikumpulkan dari sekeliling kita. Pengembangan kemampuan dalam mengungkapkan nilai-nilai keindahan sangat penting yang berkaitan dengan seni. Seni adalah kegiatan manusia

dalam mengekspresikan pengalaman hidup dan kesabaran artistiknya. Kegiatan ini melibatkan kemampuan instuisi, kepekaan indera dan rasa, kemampuan intelektual, kreativitas. Pengembangan 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 kenyataan sekarang ini banyak orang tua yang kurang memahami pentingnya pengembangan kreativitas. Salah satu sampelnya yaitu anak-anak di Aisyiyah Bustanul Athfal Ceporan dalam kreativitas kurang berkembang. Hal ini disebabkan karena banyak hal diantaranya : Orang tua sering beranggapan bahwa kreativitas yang dilakukan anaknya acak-acakan dan hal itu akan membuat keadaan menjadi berantakan dan kacau saja, pola asuh orang tua yang terlalu otoriter sehingga sering melarang anak-anaknya yang sedang bermain, sehingga anak kurang kreatif dan cenderung tidak mandiri. Kreativitas anak kurang berkembang disebabkan karena tidak adanya dorongan atau motivasi dari orang tua dalam memfasilitasi kebutuhan bermain anak, kurang adanya alat permainan, dan pengetahuan orang tua tentang pengaruh alat permainan. Kreativitas anak akan berkembang secara optimal anak harus diberi kebebasan dalam bermain, orang tua harus menyediakan alat permainan yang sesuai dengan perkembangan anak atau sesuai dengan usia anak.

Di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Ceporan kreativitas anak pada umumnya masih rendah. Hal ini disebabkan karena kurangnya media

pembelajaran dalam proses belajar. Dalam mengembangkan kreativitas anak kurang di motivasi guru, sehingga dapat menyebabkan kreativitas anak menjadi rendah.

Sehubungan dengan uraian diatas menunjukkan betapa pentingnya pengembangan kreativitas anak melalui sebuah permainan. Dalam hal ini penulis tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas mengenai kreativitas anak melalui *finger painting*. Maka dari itu penulis mengambil judul “Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Melukis Dengan *Finger Painting*” Pada Kelompok B di ABA Ceporan Ngadiluwih Matesih Karanganyar Tahun 2011/2012.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan diatas timbul permasalahan sebagai berikut:

1. Masih rendahnya kreativitas anak dalam pengembangan melukis dengan *finger painting*.
2. Penggunaan alat permainan yang kurang optimal sehingga menyebabkan pengembangan kreativitas kurang efektif.

## **C. Pembatasan Masalah**

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

1. Subjek pembahasan adalah : anak taman kanak-kanak ABA Ceporan Ngadiluwih Matesih Karanganyar.

2. Objek pembahasan masalah adalah : Pengembangan kreativitas anak melalui permainan *finger painting*.

#### **D. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang permasalahan sebagaimana tersebut di depan, maka rumusan permasalahan yang diajukan dalam proposal ini adalah:

Apakah melalui permainan melukis dengan *finger painting* dapat meningkatkan kreativitas anak di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Ceporan, Ngadiluwih, Matesih, Karanganyar Tahun Ajaran 2011/2012 ?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin di capai dalam penelitian ini adalah :

1. Secara umum :

Untuk meningkatkan kreativitas anak melalui permainan *finger painting* di Tk Aisyiyah Bustanul Athfal Ceporan.

2. Secara khusus

Untuk mengetahui seberapa besar peningkatan kreativitas anak melalui permainan melukis dengan *finger painting* di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Ceporan.

#### **F. Manfaat Penelitian**

1. Manfaat Teoritis

- a. Memberikan sumbangan kepada dunia pendidikan akan pentingnya kreativitas anak dalam mengembangkan potensi yang dimiliki anak didik.

- b. Diharapkan agar memberikan informasi pada pendidik bahwa kreativitas dapat meningkatkan kualitas hidup.
- c. Memberikan sumbangan dan pengetahuan mengenai pembelajaran bermain *finger painting* dapat meningkatkan kreativitas anak.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Siswa

Dapat menumbuhkan kreativitas anak dan dapat memecahkan masalah yang dihadapi.

### b. Bagi Guru

- 1) Menambahkan kemampuan guru dalam memberikan pembelajaran khususnya alat permainan yang dapat menumbuhkan kreativitas anak
- 2) Meningkatkan semangat kerja guru di ABA Ceporan
- 3) Meningkatkan mutu pendidikan di kelasnya dan mengatasi segala masalah di dalam kelas serta menggunakan metode pembelajaran yang cocok atau sesuai dengan situasi, kondisi dan kemampuan siswa.

### c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan yang berarti bagi sekolah dalam proses belajar mengajar dan diharapkan dapat memberikan permainan yang dapat menumbuhkan dan mengembangkan kreativitas anak sehingga anak dapat berkembang optimal.

d. Bagi orang tua

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

e. Bagi Peneliti

- 1) Mengaplikasikan teori yang diperoleh
- 2) Menambah pengalaman penelitian dalam penilaian yang terkait dengan peningkatan kreativitas anak melalui *finger painting*.