

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Anak Usia Dini dimulai masa usia 0 – 6 tahun. Masa ini merupakan masa yang paling vital bagi kehidupan anak sebab apa yang terjadi pada masa kini akan menentukan perkembangan selanjutnya. Pada masa ini akan fisik dan mental anak berkembang secara pesat, kemampuan bahasa juga berkembang luar biasa.

Tujuan pendidikan anak usia dini adalah meletakkan dasar ke arah perkembangan sikap, pengetahuan, ketrampilan dan daya cipta yang diperlukan anak didik dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan dan untuk pertumbuhan selanjutnya (Tangyong, Agus dkk, 1994:2).

Banyak cara yang telah dilakukan oleh guru untuk mencapai tujuan pendidikan anak usia dini. Menurut Dit. PAUD Dekdiknas (2004:1). Anak seharusnya mampu melakukan percobaan dan penelitian sendiri, guru tentu saja, bisa menuntun anak-anak menyediakan bahan-bahan yang tepat, tetapi yang terpenting agar anak dapat memahami sesuatu, ia harus membangun pengertian itu sendiri, ia harus menemukan sendiri. Dari uraian ini anak dibiarkan bebas untuk berkreasi.

Karena dunia anak adalah dunia bermain, maka dalam lembaga pendidikan dini (Taman Kanak-kanak) diberikan pelajaran yang dapat merangsang jiwa anak yaitu dengan bermain. Permainan pada anak Taman

Kanak-kanak mempunyai pengaruh pada perkembangan pribadi anak itu sendiri. Perkembangan ungkapan kreatif, perkembangan aspek sosial dan lain-lain.

Fenomena yang berkembang saat ini adalah bahwa anak-anak masih banyak yang dikendalikan dan diarahkan oleh guru baik dengan kata jangan, tidak boleh dan sebagainya, maka dari itu jika fenomena ini dibiarkan terus maka kreativitas anak tidak akan muncul. Sehingga kemampuan kreativitas anak baru mencapai 35%. Adapun pada saat ini belum semua guru memahami bagaimana membuat anak didik kita itu bisa berkreasi dan menunjukkan bakat yang mereka miliki.

Dengan program kegiatan belajar Taman Kanak-kanak disebutkan bahwa kegiatan belajar dalam rangka pengembangan kreativitas melalui bermain finger painting, maka anak mampu dalam bertutur kata, berpikir, serta berolah raga sebagai latihan motorik halus dan motorik kasar dan anak dapat bergerak sesuai dengan irama musik dengan sendirinya tanpa disuruh atau meniru teman. Jadi anak ini mempunyai kepercayaan diri penuh. Sehingga kemampuan kreativitas anak akan meningkat menjadi 80%

Di TK ABA Jimbung III, di Taman Kanak-kanak sudah berkembang sesuai dengan tahap perkembangan. Tetapi kenyataannya yang ada di taman kanak-kanak memajukan anak-anak TK kebanyakan belum kreatif dalam bermain. Hal ini terlihat saat anak disuruh bermain sendiri atau anak disuruh bergerak bebas sesuai dengan irama musik, kebanyakan anak hanya diam atau ada yang meniru temannya. Hal tersebut disebabkan karena guru taman kanak-kanak kurang memperhatikan anak-anak didiknya.

Demikian juga dalam kegiatan permainan finger painting, untuk meningkatkan kreativitas anak harus sesuai dengan tujuan pengembangan jasmani tersebut, maka guru TK harus menguasai permainan tertentu. Anak dilatih gerak dasar, sehingga dapat berkembang. Apabila guru kurang menguasai permainan ini maka anak TK juga akan terhambat.

Dalam mengembangkan kreativitas anak TK sering mengalami kendala adalah hal-hal yang dapat menghambat perkembangan kreativitas anak, secara garis besar dari faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang berasal dari luar anak itu sendiri yaitu terletak pada lingkungan (masyarakat, keluarga, sekolah).

Mengingat pentingnya kreativitas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Peningkatan kreativitas anak melalui permainan finger painting”. Dalam penelitian tindakan kelas ini dengan harapan dapat menginovasi anak yang belum kreatif menjadi lebih kreatif dengan bimbingan guru sehingga dapat menebar dan mendidik dengan kesatuan tutur melalui “finger painting”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti merumuskan permasalahan sebagai berikut :

Bagaimanakah permainan finger painting dapat meningkatkan kreativitas anak di TK ABA Jimbung III Kalikotes tahun ajaran 2012/2013?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk meningkatkan kreativitas anak di TK ABA Jimbung III Kalikotes Klaten.
2. Untuk mengetahui besarnya peningkatan kreativitas anak melalui Permainan finger painting.

D. Manfaat Penelitian

Ada dua yang diharapkan dalam penelitian ini, yaitu :

1. Manfaat Teoritis
 - a. Mendapatkan pengetahuan atau teori baru tentang upaya peningkatan kognitif anak melalui permainan konstruktif finger painting.
 - b. Memberikan sumbangan bagi pengembangan ilmu kependidikan.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi Sekolah

Sebagai dasar dalam penyediaan sarana prasarana pembelajaran.
 - b. Bagi Guru

Menjadi acuan bagi guru dalam menentukan metode pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan kognitif.
 - c. Bagi Anak
 - 1) Menjadi suasana yang menyenangkan bagi anak.
 - 2) Meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui bermain finger painting