

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

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 ini akan menentukan perkembangan selanjutnya. Pada masa ini, fisik dan mental anak berkembang secara pesat, kemampuan bahasa juga berkembang luar biasa.

Perkembangan kreativitas bermakna bagi pengembangan potensi anak secara utuh dan bagi kemajuan ilmu pengetahuan dan seni budaya. Dalam pengembangan kreativitas anak TK maka sekolah tersebut harus melengkapi berbagai macam peralatan juga menciptakan suatu permainan yang dapat mendukung tumbuhnya pikiran kreatif, karena dalam bermain anak akan memilih permainannya sendiri yang disukai. Alat permainan tersebut dapat kita beli di toko-toko mainan, dapat juga dibuat sendiri oleh guru dari bahan-bahan bekas. Kemudian dibentuk sedemikian rupa sehingga menjadi sebuah mainan yang menarik untuk anak didik di TK, sebab permainan-permainan tersebut dapat merangsang kreativitas anak muncul dengan sendirinya.

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 dikendalikan dan diarahkan oleh guru baik dengan kata jangan, tidak boleh, dan sebagainya. Maka dari itu, jika fenomena ini terus dibiarkan maka kreativitas anak tidak akan muncul sehingga kemampuan kreativitas anak di TK Pertiwi 2 Jomboran masih rendah. Adapun pada saat ini belum semua guru memahami bagaimana membuat anak didik bisa berkreasi dan menunjukkan bakat yang dimiliki.

Dengan program kegiatan belajar Taman Kanak-Kanak disebutkan bahwa kegiatan belajar dalam rangka pengembangan kreativitas melalui bermain *finger painting*, maka anak mampu dalam menuangkan daya imajinasinya, berpikir kreatif serta menggerakkan tangannya sebagai latihan motorik halus dan motorik kasar serta anak dapat menciptakan suatu karya seni yang indah atau meniru teman. Jadi anak ini mempunyai kepercayaan diri penuh.

Di TK Pertiwi 2 Jomboran, permainannya sudah berkembang sesuai dengan tahap perkembangan anak. Tetapi kenyataannya permainan tadi belum dapat memajukan kreativitas anak TK. Kebanyakan anak-anak masih malu sehingga kurang kreatif dalam bermain dan kemampuan kreativitasnya masih rendah. Hal ini terlihat saat anak disuruh bermain sendiri atau anak disuruh bergerak bebas sesuai dengan irama music kebanyakan anak hanya diam atau ada yang meniru gerakan temannya. Hal tersebut juga disebabkan karena tidak

adanya dorongan atau motivasi orang tua dalam memfasilitasi kebutuhan bermain anak. Kurang adanya alat permainan yang tersedia di sekolah maupun di rumah. Kurangnya pengetahuan orang tua tentang pengaruh alat permainan walaupun sederhana tetapi dapat menumbuhkan kreativitas anak.

Demikian juga dalam kegiatan permainan *finger painting*, untuk meningkatkan kreativitas anak harus sesuai dengan tujuan pengembangan kreativitas tersebut maka guru TK harus menguasai permainan tersebut. Anak dilatih bergerak bebas sehingga dapat berekspresi sesuai keinginannya sendiri sehingga anak dapat memunculkan ide kreatifnya secara langsung tanpa bantuan.

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

Mengingat pentingnya kreativitas anak TK yang harus diberikan pada mereka dengan jalan memberikan kebebasan dalam bermain, menyediakan alat permainan yang baik di dalam kelas maupun permainan di luar kelas, harus mendukung tumbuhnya kreativitas anak. Dari uraian di atas menunjukkan betapa pentingnya pengembangan kreativitas anak melalui sebuah permainan. Dalam hal ini, penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai kreativitas anak melalui kegiatan *finger painting* maka dari itu penulis mengambil judul “Peningkatan Kreativitas Anak melalui Kegiatan

Finger Painting pada Anak Kelompok B di TK Pertiwi 2 Jomboran Klaten Tengah Klaten Tahun Ajaran 2012/2013”.

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti merumuskan permasalahan sebagai berikut: Apakah kegiatan *finger painting* dapat meningkatkan kreativitas anak kelompok B di TK Pertiwi 2 Jomboran Klaten tahun ajaran 2012/2013?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Secara umum

Untuk meningkatkan kreativitas anak di TK Pertiwi 2 Jomboran Klaten tahun ajaran 2012/2013.

2. Secara khusus

Untuk meningkatkan kreativitas anak melalui kegiatan *finger painting* di TK Pertiwi 2 Jomboran Klaten tahun ajaran 2012/2013.

D. Manfaat Penelitian

Ada dua yang diharapkan dalam penelitian ini, yaitu:

1. Manfaat Teoritis

- a. Mendapatkan pengetahuan dan teori baru tentang upaya peningkatan kreativitas anak melalui kegiatan *finger painting*.

- b. Menambah wacana manfaat kegiatan *finger painting* dalam mengembangkan kreativitas anak.
- c. Sebagai dasar dalam pemilihan jenis kegiatan yang dapat meningkatkan kreativitas anak.

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 kreatif anak.

c. Bagi Anak

- 1) Menjadi suasana yang menyenangkan bagi anak.
- 2) Meningkatkan kemampuan kreativitas anak melalui kegiatan *finger painting*.