

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak adalah harapan masa depan. Karenanya, mereka perlu disiapkan agar kelak menjadi sumber daya manusia yang berkualitas dan berguna bagi masyarakat, bangsa, dan negara. Untuk itu perlu dipersiapkan sejak dini. Anak perlu mendapatkan pendidikan sejak dini karena anak usia dini mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan. Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang paling mendasar menempati posisi yang sangat strategis dalam pengembangan sumber daya manusia (*Depdiknas, 2005:1*). Mengingat anak usia dini, yaitu anak yang berada pada rentang usia lahir sampai enam tahun merupakan rentang usia kritis dan sekaligus strategis dalam proses pendidikan yang dapat mempengaruhi proses serta hasil pendidikan pada tahap selanjutnya (*Depdiknas, 2005:2*). Anak usia dini berada dalam masa keemasan disepanjang rentang usia perkembangan manusia. Montessori dalam *Hainstock (1999:10-11)* mengatakan bahwa masa ini merupakan periode sensitif, selama masa inilah anak mudah menerima stimulus-stimulus dari lingkungannya. Usia dini juga merupakan usia bermain, sehingga belajarpun juga harus dalam bentuk permainan. Seorang anak akan belajar dengan lebih semangat bila anak merasa senang. Oleh karena itu pendidik

hendaknya selalu mencari cara yang kreatif. *Piaget* dalam *Mayesty* (1990:42) mengatakan bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan atau kepuasan bagi diri seseorang, sedangkan *Parten* (*Mayesty*, 1990:61-62) memandang kegiatan bermain sebagai sarana sosialisasi dimana diharapkan melalui bermain dapat memberi kesempatan anak bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi, dan belajar secara menyenangkan. Pendidikan di Taman Kanak-kanak dilaksanakan dengan prinsip bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain. Dunia anak adalah dunia bermain. Melalui bermain anak dapat mengekspresikan atau menyalurkan hobinya, agar hobi yang dimilikinya dapat terlihat atau muncul. Maka sangat tepat bermain sambil belajar diterapkan untuk anak usia dini. Taman Kanak-kanak merupakan landasan dasar yang harus ditempuh sebelum anak usia dini memasuki jenjang pendidikan selanjutnya. Dalam Garis-Garis Besar Program Kegiatan Belajar Taman Kanak-kanak, bermain juga merupakan prinsip dalam pengajaran di Taman Kanak-kanak, dimana bermain merupakan cara yang paling baik untuk mengembangkan kemampuan anak didik. Pada prinsipnya bermain mengandung rasa senang. Perkembangan bermain sebagai cara pembelajaran hendaknya disesuaikan dengan perkembangan umur dan kemampuan anak didik. Kreatif merupakan kata sifat dari kreativitas yang bermakna memiliki kemampuan untuk menciptakan sesuatu. Sedangkan definisi kreativitas sendiri adalah kemampuan untuk memikirkan sesuatu dengan cara-cara

yang baru dan tidak biasa serta melahirkan suatu solusi yang unik terhadap masalah-masalah yang dihadapi

(*Santock 2002:327*), adapun (*Mayesty 1990:9*) menyatakan bahwa kreativitas adalah :

“Cara berpikir dan bertindak atau menciptakan sesuatu yang original dan bernilai guna bagi orang tersebut dan orang lain. Dengan kreativitas anak mampu untuk berfikir kreatif”.

Mengingat kesulitan yang dialami oleh anak didik kelompok B di TK Siwi Peni 16 dalam mengembangkan Kreativitas yang diajarkan pendidik. Dalam kegiatan bermain kreatif yang dilakukan, guru mempunyai peranan penting dalam tercapainya pembelajaran secara optimal. Proses pembelajaran tidak akan berhasil apabila TK tidak menyediakan sarana yang memadai.

Sehubungan dengan pernyataan diatas menunjukkan bahwa kreativitas anak didik kelompok B TK Siwi Peni 16 Kerten Surakarta masih tergolong rendah. Hal itu dikarenakan anak didik yang kurang kreatif dan pembelajaran yang diterapkan pendidik masih kurang menarik. Untuk mengantisipasi masalah tersebut maka dapat diterapkan dengan cara bermain kreatif melalui finger painting (melukis dengan jari). Disebabkan hampir beberapa anak didik secara alami sangat menyukai gambaran atau lukisan. Melukis dengan jari atau finger painting sama dengan menggambar bebas atau ekspresi yakni ekspresi seni rupa dwi matra. Dwi matra bearti melihat dengan satu arah pandang saja. Sedang seni

mempunyai arti hasil atau proses kerja dan gagasan manusia yang melibatkan kemampuan terampil, kreatif, kepekaan indera, kepekaan hati dan pikir untuk menghasilkan suatu karya yang memiliki kesan keindahan, keselarasan, bernilai seni dan lainnya.

Seni menurut *Ki Hajar Dewantara* adalah :

“Segala perbuatan manusia yang timbul dari perasaannya yang bersifat indah, hingga dapat menggerakkan jiwa dan perasaan manusia”.

Sedang seni rupa mempunyai arti cabang seni yang diciptakan dengan menggunakan elemen atau unsur rupa dan dapat diapresiasi melalui indera mata. Melukis jari bisa menjadi pengalaman yang menarik dan mengesankan bagi setiap anak, anak akan merasakan sensasi rabaan saat menyentuh cat dan melakukan serangkaian gerakan eksploratif yang bervariasi di atas kertas. Dengan bebas dan spontan anak dapat membuat lukisan yang mengandung nilai estetika.

Berdasarkan uraian diatas untuk mengembangkan Kreativitas anak didik kelompok B TK Siwi Peni 16 Kerten Surakarta, maka peneliti mengambil judul “*Kegiatan Bermain Kreatif Melalui Finger Painting Sebagai Upaya Untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Didik Kelompok B TK Siwi Peni 16 Kerten Surakarta*”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi sebagai berikut :

- 1) Proses pengajaran guru yang masih kurang menarik dan kreatif.
- 2) Kurangnya kegiatan bermain kreatif melalaui finger painting atau melukis dengan jari di TK.
- 3) Kurangnya kemampuan anak didik dalam berfikir kreatif.

C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah dan dapat dikaji secara mendalam, maka memerlukan pembatasan masalah. Adapun pembatasan masalah yang dikaji dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1) Penelitian ini dibatasi hanya dalam lingkup Pendidikan Anak Usia Dini dalam hal ini adalah Taman Kanak-kanak.
- 2) Dalam penelitian ini peneliti hanya menekankan pada kegiatan bermain kreatif melalui finger painting. Dalam hal ini anak didik diharapkan bisa berpikir kreatif, bekerja sendiri membuat variasi bentuk selain bentuk dasar utuh, dan membuat variasi bentuk dari bentuk dasar tidak utuh. Sehingga kreativitas anak didik akan terlihat jelas pada masing-masing karya yang dibuatnya, serta karya yang dibuat akan lebih bervariasi sesuai dengan imajinasi.

D. Perumusan Masalah

Dengan berpijak dari latar belakang masalah diatas, maka perlu adanya pemfokusan masalah dalam penelitian ini. Hal ini diharapkan agar dapat berkonsentrasi penuh terhadap lingkup permasalahan yang telah ditetapkan. Maka dapat dirumuskan suatu permasalahan yaitu:

“Apakah kegiatan bermain kreatif melalui finger painting dapat mengembangkan kreativitas anak didik kelompok B di TK Siwi Peni 16 Kerten Surakarta?”

E. Tujuan Penelitian

1. Tujuan umum:

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan kreativitas anak didik kelompok B di TK Siwi Peni 16 Kerten Surakarta.

2. Tujuan khusus :

Secara khusus penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil perkembangan kreativitas pada anak didik kelompok B di TK Siwi Peni 16 Kerten Surakarta melalui kegiatan bermain kreatif yaitu finger painting (melukis dengan jari).

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

- a) Sebagai referensi bagi peneliti-peneliti selanjutnya yang mengambil judul tentang kegiatan bermain kreatif melalui finger painting.
- b) Memberikan sumbangan informasi khususnya di bidang seni rupa bagi TK yang digunakan untuk penelitian.

2. Manfaat praktis

Manfaat bagi anak

- a) Memberi pengalaman belajar anak tentang bermain kreatif melalui finger painting .
- b) Melatih daya kreatif anak dalam berpikir.
- c) Mengenalkan anak terhadap bidang seni rupa.
- d) Meningkatkan kreativitas anak usia dini.

Manfaat bagi guru

- a) Menambah wawasan di ranah seni khususnya seni rupa.
- b) Memudahkan guru dalam proses belajar mengajar didalam kelas.
- c) Mempermudah guru untuk menarik perhatian anak karena penerapan kegiatan pembelajarannya menggunakan finger painting.

Manfaat bagi TK

- a) Dapat menghasilkan anak didik yang memiliki kreativitas untuk bekal memasuki jenjang selanjutnya yaitu sekolah dasar.
- b) Dapat memberikan kepuasan bagi orang tua wali murid yang telah menyekolahkan anak-anaknya di TK tersebut.
- c) Dapat meningkatkan dan mengembangkan program pembelajaran khususnya di ranah seni rupa.

Manfaat bagi peneliti

- a) Menambah pengalaman secara langsung khususnya dalam proses belajar mengajar di lingkungan TK.
- b) Memahami kemampuan anak didik dalam mengeksplorasi bentuk-bentuk dasar.
- c) Memahami karakteristik guru atau pendidik dalam melakukan proses belajar mengajar didalam kelas.
- d) Untuk mengetahui sejauh mana efektivitas kegiatan bermain kreatif melalui finger painting sebagai pengajaran dalam meningkatkan kreativitas anak didik di bidang seni rupa.

Manfaat bagi orang tua

- a) Merasa senang karena anak mendapatkan pelajaran seni rupa di TK.
- b) Mempermudah orang tua untuk melanjutkan proses pembelajaran anak di bidang seni rupa yang sebelumnya sudah diajarkan di TK.