

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan di masa kanak-kanak memiliki peran yang sangat penting karena perkembangan kepribadian, sikap mental dan intelektual dibentuk pada usia dini. Pendidikan mengemban tugas untuk dapat mengembangkan potensi kreatif yang dimiliki setiap anak. Anak perlu mendapatkan bimbingan yang tepat, sehingga memungkinkan mereka untuk dapat mengembangkan potensi dan kemampuan secara optimal. Pada akhirnya kemampuan tersebut diharapkan dapat berguna baik bagi dirinya, keluarga, maupun masyarakat luas pada umumnya. Sebagaimana yang diamanatkan dalam Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I Pasal 1 ayat 14 yang menyatakan bahwa:

Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam pendidikan lebih lanjut.

Pada hakekatnya Taman Kanak-kanak adalah tempat anak-anak bermain sambil belajar atau belajar sambil bermain. Program pendidikan prasekolah bukan usaha percepatan untuk menguasai pelajaran. Atas dasar konsep bermain sambil belajar atau belajar sambil bermain dengan berbagai alat bantu belajar serta metode belajar yang sesuai dengan kebutuhan minat, kemampuan serta tingkat perkembangan anak.

Sasaran yang diarahkan pada anak usia Taman Kanak-kanak lebih pada pengembangan berpikir dan kreativitas anak secara optimal. Anak usia prasekolah merupakan anak usia bermain, dimana bermain dapat dijadikan sebagai sarana untuk mengembangkan aspek kognitif, aspek afektif dan aspek psikomotor, karena bermain merupakan suatu kebutuhan bagi anak.

Kreativitas merupakan salah satu potensi yang dimiliki anak yang perlu dikembangkan sejak usia dini. Setiap anak memiliki bakat kreatif dan ditinjau dari segi pendidikan, bakat kreatif dapat dikembangkan dan arena itu perlu dipupuk sejak dini. Bila bakat kreatif anak tidak dipupuk dan disalurkan dengan benar maka bakat tersebut tidak akan berkembang optimal, bahkan menjadi bakat yang terpendam yang tidak dapat diwujudkan.

Kreativitas merupakan pengalaman dalam mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu antara hubungan diri sendiri, alam, dan orang lain. Selain itu kreativitas memegang peranan yang sangat penting dalam kehidupan anak yang tidak dapat dipisahkan dari aspek perkembangan lainnya seperti kognitif, bahasa, emosi dan sebagainya. Meskipun kreativitas begitu penting bagi setiap manusia, namun dalam kenyataannya ada banyak permasalahan yang terjadi dalam pengembangan kreativitas tersebut. Akar permasalahan dalam pengembangan kreativitas adalah karena sistem pendidikan saat ini yang berorientasi kepada pendekatan “akademik” yang lebih berupaya membentuk manusia menjadi “pintar di sekolah saja” dan menjadi “pekerja” bukan menjadi manusia seutuhnya yang kreatif.

Selain itu, fakta menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran pada umumnya terbatas pada tingkat pengenalan, pemahaman, penerapan. Sedangkan proses-proses pemikiran yang lebih tinggi (analisis, sintesis dan evaluasi) jarang dilatih, demikian pula kreativitas dan sasaran belajar ranah afektif kurang dikembangkan, padahal keberhasilan dalam penelitian dan dalam hidup juga sama-sama ditentukan oleh pengembangan sikap, kecerdasan emosional, dan kreativitas (Munandar, 2002: 23).

Seni rupa adalah cabang seni yang membentuk karya seni dengan media yang bisa ditangkap mata dan dirasakan dengan rabaan. Kesan ini diciptakan dengan mengolah konsep titik, garis, bidang, bentuk, volume, warna, tekstur, dan pencahayaan dengan acuan estetika (<http://id.wikipedia.org>).

Seni rupa bagi anak adalah sebagai media kegiatan untuk mengembangkan potensi jiwa dalam pengembangan diri. Pengalaman berseni rupa bagi anak merupakan bagian dari kehidupannya. Melalui pengalaman berseni rupa, anak mengenal olah pikir, olah rasa, dan olah krida sebagai perluasan lahan bermain yang harmonis. Dengan mengamati, meniru, mengangan-angan, mencoba, dan mencipta suatu perwujudan melalui pengorganisasian unsur-unsur visual, berarti anak telah berseni rupa. Untuk mewujudkan karyanya dapat melalui penggunaan berbagai alat dan bahan (media) dengan berbagai ragam caranya.

Kenyataan yang diperoleh dari hasil pengamatan di Taman Kanak-kanak Kartika III-16 Glodogan Klaten menunjukkan bahwa kreativitas seni rupa anak belum berkembang sesuai harapan. Dari 20 anak hanya ada 5 anak (25%) yang memiliki kreativitas dengan baik. Dari Hal ini dapat terlihat ketika mengerjakan

tugas keterampilan, hasil karya mereka hampir sama persis dengan apa yang dicontohkan oleh gurunya baik dari gambar ataupun komposisi warnanya. Mereka tidak berani untuk membuat karya atau memberi warna yang berbeda. Selain itu anak banyak yang terlihat bosan, mengantuk, kurang tertarik, dan bahkan ada yang main sendiri saat mengerjakan keterampilan seperti mewarnai, menjiplak, menggunting atau keterampilan lainnya. Padahal jika anak tidak bisa mengerjakan keterampilan, hasil kegiatan atau prakarya anak dapat meningkatkan kecerdasan visual spasial anak.

Berkaitan dengan masalah di atas, untuk menumbuh-kembangkan kreativitas anak di Taman Kanak-kanak Kartika III-16 Glodogan Klaten, salah satu upaya yang dilakukan adalah dengan memberikan kegiatan menggambar bebas. Kegiatan tersebut diharapkan dapat menstimulasi daya kreativitas dan juga berpengaruh terhadap peningkatan kreativitasnya.

Pada hakekatnya menggambar adalah pengungkapan seseorang secara mental dan visual dari apa yang dialaminya dalam bentuk garis dan warna. Menggambar merupakan wujud pengeksploasian teknis dan gaya, penggalian gagasan dan kreativitas, bahkan bisa menjadi ekspresi dan aktualisasi diri. Pada intinya, menggambar adalah perpaduan keterampilan, kepekaan rasa, kreativitas, ide, pengetahuan, dan wawasan.

Menggambar (Inggris: *drawing*) adalah kegiatan kegiatan membentuk imaji, dengan menggunakan banyak pilihan teknik dan alat. Bisa pula berarti membuat tanda-tanda tertentu di atas permukaan dengan mengolah goresan dari alat gambar (<http://id.wikipedia.org>).

Pemberian kegiatan menggambar sebagai rangsangan kreativitas anak merupakan kegiatan yang digunakan dalam penelitian untuk mengetahui kreativitas anak Taman Kanak-kanak. Adapun alasan mengapa peneliti memilih stimulus menggambar dalam pembelajaran kreativitas, sebab setiap anak gemar menggambar dan mewarnai. Kegiatan ini, menurut pakar pendidikan, Drs Agus Moeliono dari Yayasan Pendidikan Anangga Diipa, banyak manfaatnya. Tak terbatas untuk pengembangan seni, tapi juga sebagai penumbuh kreativitas, alat untuk mengungkapkan ide, perasaan, serta emosi anak. Lewat kegiatan ini pula, motorik halus anak dilatih dan akan sangat bermanfaat kala ia harus menulis di usia sekolah. “Otak kanan dan kiri serta nurani anak ikut terasah”.

Dari latar belakang di atas, peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian terhadap anak kelompok A di Taman Kanak-kanak Kartika III-16 Glodogan dengan judul “Pengembangan Kemampuan Kreativitas Seni Rupa dengan Kegiatan Menggambar Bebas pada Anak Kelompok A Taman Kanak-kanak Kartika III-16 Glodogan Klaten Tahun Ajaran 2013/2014”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yaitu:

1. Ranah afektif kurang dikembangkan dalam proses pembelajaran.
2. Sistem pendidikan saat ini berorientasi pada pendekatan “akademik” yang lebih berupaya membentuk manusia menjadi “pintar di sekolah saja” dan menjadi “pekerja”.

3. Kreativitas anak masih rendah.
4. Pembelajaran yang diberikan oleh guru cenderung membuat anak menjadi bosan, mengantuk, dan kurang tertarik.

C. Pembatasan Masalah

Penelitian ini dibatasi pada masalah pengembangan kemampuan kreativitas seni rupa dengan kegiatan menggambar bebas pada anak kelompok A Taman Kanak-kanak Kartika III-16 Glodogan Klaten Tahun Ajaran 2013/2014.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “Apakah kreativitas seni rupa dapat dikembangkan melalui kegiatan menggambar bebas pada anak kelompok A Taman Kanak-kanak Kartika III-16 Glodogan Klaten Tahun Ajaran 2013/2014?”.

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan sebagai berikut.

1. Tujuan Umum

Untuk mengembangkan kreativitas seni rupa dengan kegiatan menggambar bebas.

2. Tujuan Khusus

Untuk mengembangkan kreativitas seni rupa dengan kegiatan menggambar bebas pada anak kelompok A Taman Kanak-kanak Kartika III-16 Glodogan Klaten Tahun Ajaran 2013/2014.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah dapat bermanfaat bagi semua pihak, baik secara teoritis maupun praktis.

1. Manfaat Teoretis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran yang cukup signifikan sebagai masukan pengetahuan atau literatur ilmiah yang dapat dijadikan bahan kajian bagi para insan akademik yang sedang mempelajari ilmu pendidikan anak, khususnya mengenai pengembangan kreativitas anak dengan kegiatan menggambar bebas.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Dapat menambah wawasan dan pemahaman dalam membangun kreativitas anak usia dini melalui kegiatan menggambar, dan menjadi masukan untuk memperbaiki proses pembelajaran dalam rangka pengembangan kreativitas anak.

b. Bagi Sekolah

- 1) Dapat memberikan masukan dalam kualitas pembelajaran khususnya dengan kegiatan menggambar untuk pengembangan kreativitas seni

rupa anak.

- 2) Sebagai bahan masukan bagi sekolah untuk melahirkan anak-anak yang kreatif.

c. Bagi Anak

Dapat melatih anak berpikir kreatif dalam mengungkapkan gagasan dan perasaannya secara bebas dan menyenangkan.

d. Bagi Peneliti

Sebagai bahan dan informasi untuk melakukan penelitian lebih lanjut, khususnya yang berkenaan dengan kegiatan menggambar dan kreativitas anak usia dini.