

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Permainan merupakan alat bagi anak untuk menjelajahi dunianya, dari yang tidak dikenali sampai pada yang diketahui, dan dari yang tidak dapat diperbuatnya sampai mampu melakukannya. Bermain bagi anak memiliki nilai dan ciri yang penting dalam kemajuan perkembangan kehidupan sehari-hari. Pada permulaan setiap pengalaman bermain memiliki resiko. Ada resiko bagi anak untuk belajar misalnya naik sepeda sendiri, belajar meloncat. Unsur lain adalah pengulangan. Anak mengkonsolidasikan ketrampilannya yang harus diwujudkan dalam berbagai permainan dengan nuansa yang berbeda. Dengan cara ini anak memperoleh pengalaman tambahan untuk melakukan aktivitas lain. Melalui permainan anak dapat menyatakan kebutuhannya tanpa dihukum atau terkena teguran misalnya bermain boneka diumpamakan sebagai adik yang sesungguhnya (Semiawan, 2002: 21).

Berkaitan dengan permainan Pellegrini dan Saracho, 1991 (dalam Wood, 1996:3) permainan memiliki sifat sebagai berikut: (1) Permainan dimotivasi secara personal, karena memberi rasa kepuasan. (2) Pemain lebih asyik dengan aktivitas permainan (sifatnya spontan) ketimbang pada tujuannya. (3) Aktivitas permainan dapat bersifat nonliteral. (4) Permainan bersifat bebas dari aturanaturan yang dipaksakan dari luar, dan aturan-aturan yang ada dapat dimotivasi oleh para pemainnya. (5) Permainan memerlukan keterlibatan aktif

dari pihak pemainnya. Menurut Framberg (dalam Berky, 1995) permainan merupakan aktivitas yang bersifat simbolik, yang menghadirkan kembali realitas dalam bentuk pengandaian misalnya, bagaimana jika, atau apakah jika yang penuh makna. Dalam hal ini permainan dapat menghubungkan pengalaman-pengalaman menyenangkan atau mengasyikkan, bahkan ketika siswa terlibat dalam permainan secara serius dan menegangkan sifat sukarela dan motivasi datang dari dalam diri siswa sendiri secara spontan. Menurut Hidayat (1980:5) permainan memiliki ciri-ciri sebagai berikut: (1) adanya seperangkat peraturan yang eksplisit yang mesti diindahkan oleh para pemain, (2) adanya tujuan yang harus dicapai pemain atau tugas yang mesti dilaksanakan.

Jemas J. Gatlager (1985) menyatakan bahwa "*Creativity is a mental proses by which an individual creates new ideas or products, or on recombines existing ideas and product, in fashion that is novel to him or her*" (kreativitas merupakan suatu proses mental yang dilakukan individu berupa gagasan ataupun produk baru, atau mengombinasikan antara keduanya yang pada akhirnya akan melekat pada dirinya.)

Lebih lanjut Supriadi (1994) mengutarakan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada. Selanjutnya ia menambahkan bahwa kreatifitas merupakan kemampuan berfikir tinggi yang mengimplikasi terjadinya eskalasi dalam kehidupan

berfikir, di tandai oleh suksesi, diskontinuitas, diferensiasi, dan integrasi antara setiap tahap perkembangan.

Clarkl Monstakis (dalam Munandar, 1995) menyatakan kreativitas merupakan pengalaman dalam mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu antara hubungan diri sendiri, alam dan orang lain. Pada umumnya definisi kreativitas dirumuskan dalam istilah pribadi (*person*) proses, product dan press, seperti yang diungkapkan oleh Rhodes yang menyebutkan ini sebagai “*Four P's of Creativity: person, proson, press product*” keempat P ini saling berkaitan : Pribadi yang kreatif yang melibatkan diri dalam proses kreatif, dan dengan dukungan dan dorongan merupakan pemecahan masalah (Choiriyah 2010.1-4).

Dari hasil observasi atau pengamatan di TK Pertiwi Puro 1 Kelompok B sebagian anaknya belum mengetahui kosep melukis dengan berbagai media lilin dari 10 anak sudah mulai berkembang dengan baik, 5 anak hampir berkembang sedangkan 9 anak belum berkembang. Ini dikarenakan metode yang digunakan guru saat saat kegiatan pembelajaran kurang menarik siswa guru hanya menggunakan lembar LKS sehingga fisik motorik anak kurang berkembang merasa jenuh dan bosan saat kegiatan.

Dengan kondisi penulis mencoba meningkatkan fisik motorik pada anak untuk lebih mengenal konsep, warna, macam-macam melukis. Dengan permainan melukis dengan media lilin diharapkan dapat meningkatkan perkembangan fisik motorik pada anak. Oleh karena itu penulis menganbil judul” Upaya meningkatkan kreativitas anak melalui pernaian melukis dengan

media lilin” untuk dapat meningkatkan perkembangan fisik motorik pada anak kelompok B di TK Pertiwi Puro 1 Karangmalang Sragen tahun 2013/2014.

B. Pembatasan Masalah

Dalam mengembangkan kreativitas anak melalui permainan melukis dengan media lilin dapat dibatasi beberapa masalah.

1. Permasalahan kreativitas anak dalam penelitian ini dibatasi oleh kreativitas anak dalam melukis dengan media lilin menjadi sebuah lukisan atau bentuk tertentu.
2. Penelitian kreativitas anak dalam pembelajaran permainan melukis dengan media lilin pada kelompok B TK PERTIWI PURO 1 Kec.Karangmalang Kab.Sragen.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulisan dapat merumuskan, yaitu sebagai “Apakah Melalui Permainan Melukis Dengan Media Lilin Dapat Mengembangkan Kreativitas Anak Kelompok B TK Pertiwi Puro 1 Tahun Ajaran 2013/2014?”

D. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Secara Umum

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan daya kreativitas anak melalui permainan melukis.

2. Tujuan Secara Khusus

Untuk mengembangkan kreativitas anak dalam permainan melukis dengan media lilin pada TK kelompok B di TK Pertiwi Puro 1 Kec.Karangmalang Kab.Sragen.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Menambah wawasan bagaimana mengembangkan kreatifitas anak melalui melulis.
- b. Untuk mengembangkan bakat anak melalui melulis.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru Tk

- 1) Menjadi fasilitator bagi anak dalam kegiatan melukis.
- 2) Untuk mengetahui tahap perkembangan dan bakat yang dimiliki anak.

b. Bagi Anak

Dapat mengembangkan bakat dan kreatifitas yang dimiliki anak melalui permainan melukis

c. Bagi Peneliti

Dapat menambah pengetahuan, manfaat, wawasan tentang bagaimana cara untuk mengembangkan kreativitas anak melalui permainan melukis dengan media lilin.

d. Bagi Sekolah

Memfasilitas segala macam permainan melukis yang sesuai dalam pembelajaran untuk mengembangkan kreativitas anak didik