

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini yang dikenal dengan pendidikan prasekolah adalah pendidikan melalui pemberian kesempatan bagi anak untuk dapat menikmati dunianya. Berdasarkan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional disebutkan bahwa pendidikan prasekolah bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik dalam bentuk pengenalan keimanan, ketakwaan, hidup sehat, pengenalan kegiatan mandiri, nilai keindahan, peran demokrasi, peran sosial, atribut bangsa, dan lingkungan alam melalui kegiatan bermain yang menyenangkan. Jadi semua masih merupakan bentuk pengenalan dengan satu macam kegiatan yaitu bermain yang menyenangkan. Melalui bermain, anak dapat mengambil peran aktif sebagai pemrasarana dan memindahkan perasaan negatif ke objek/orang pengganti. Dengan mengulang-ulang pengalaman negatif melalui bermain, menyebabkan anak dapat mengatasi kejadian yang tidak menyenangkan karena anak dapat membagi pengalaman tersebut kedalam bagian-bagian kecil yang dapat dikuasainya. Secara perlahan dia dapat mengasimilasi emosi-emosi negatif berkenaan dengan pengalamannya sehingga timbul perasaan lega (Tedjasaputra 2001:7).

Pada hakikatnya anak-anak selalu termotivasi untuk bermain. Artinya, bermain secara alamiah memberi kepuasan pada anak, melalui bermain bersama dalam kelompok atau sendiri tanpa orang lain, anak mengalami kesenangan yang lalu memberikan kepuasan bagi anaknya. Saat anak bermain, anak akan mendapatkan banyak pengalaman baik yang di temukan sendiri maupun melalui pijakan dari guru (Latif, 2013:80). Main menjadi sarana untuk anak belajar sehingga dikatakan bahwa belajar usia dini adalah bermain. Melalui kegiatan bermain dengan berbagai macam bentuk permainan, anak dirangsang untuk berkembang secara umum, baik perkembangan berfikir, emosi maupun sosial. Pendidikan anak usia dini (PAUD) diarahkan untuk memfasilitasi tumbuh kembang anak secara sehat

dan optimal sesuai dengan nilai, norma, dan harapan masyarakat. Pendidikan tersebut dilakukan melalui pemberian pengalaman dan rangsangan. Oleh karena itu, diperlukan lingkungan yang kondusif bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Pemberian rangsangan pendidikan untuk anak usia dini yang kondusif dapat dilaksanakan secara efektif dengan bantuan lembaga-lembaga pendidikan yang menyediakan layanan wahana bermain untuk anak-anak sebagai taman pendidikan prasekolah dasar.

Melalui bermain anak dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan dapat menjadi lebih dewasa. Catron & Allen (1999:21) yang mengemukakan bahwa bermain dapat memberikan pengaruh secara langsung terhadap semua area perkembangan. Anak-anak dapat mengambil kesempatan untuk belajar tentang dirinya sendiri, orang lain dan lingkungannya. Selain itu pembelajaran juga memberikan kebebasan pada anak untuk berimajinasi, bereksplorasi dan menciptakan suatu bentuk kreativitas. Anak-anak memiliki motivasi dari dalam dirinya untuk bermain, memadukan sesuatu yang baru dengan apa yang telah diketahui.

Pada dasarnya, anak-anak suka membuat sesuatu. Kegiatan yang berbau seni dan ketrampilan tangan seringkali menjadi pilihan mereka. Misalnya, mewarnai gambar, menempel guntingan kertas sehingga menghasilkan suatu bentuk ataupun membuat 'rumah' menggunakan sofa dan selimut sebagai 'atapnya'. Semua itu dapat mengembangkan kreativitas si kecil. Demikian pula alat bermain seperti lego, balok-balok kayu atau plastik dan pasir untuk membuat berbagai bentuk. Memainkan suatu mainan dengan cara yang berbeda, menggabungkan mainan yang ada dengan benda disekitar ataupun membuat mainan sendiri, dapat pula mengembangkan kreativitas anak. Jadi, saat si kecil bosan dengan mainan yang ada, anda dapat mengajaknya menggunakan benda-benda disekitar rumah sebagai alat bermain atau tambahan mainan yang sudah ada. Melalui permainan yang melibatkan kreativitas ini, si kecil mulai mengembangkan kemampuan memecahkan masalah dan ketrampilan mengambil keputusan (Musbikin 2006:36-37).

Dalam dunia pendidikan anak usia dini sangatlah banyak permainan-permainan yang dapat diberikan kepada anak supaya anak dapat mengembangkan kreativitasnya. Salah satunya yaitu *finger painting*. *Finger Painting* merupakan seni melukis dengan jari. Kegiatan *finger painting* ini sangat cocok dikenalkan pada anak usia dini. Permainan ini bisa melatih motorik dan kreativitas anak. Tidak ada tehnik khusus dalam permainan *finger painting* karena kegiatan ini merupakan cara eksplorasi dan ekspresi diri atas rasa estetika. Cukup dengan menggunakan jari sebagai media dalam melukis. *Finger painting* merupakan cara awal melukis menggunakan alat lukis yang lain. Yang perlu diperhatikan dalam permainan *finger painting* yaitu gunakan pewarna yang aman untuk anak. Bisa dengan menggunakan pewarna makanan. Pembuatan lukisan *finger painting* bebas layaknya seorang pelukis bisa melukis objek apa saja. Berbagai bentuk dapat diwujudkan dengan permainan *finger painting*.

Kreativitas anak sangat penting dalam tumbuh kembang anak. Dengan bermain mendukung tumbuhnya sikap kreatif karena didalam bermain anak dapat memilih sendiri kegiatan yang mereka sukai. Perkembangan kreativitas bermakna bagi perkembangan potensi anak secara utuh dan bagi kemajuan ilmu pengetahuan dan seni budaya. Permainan mendukung tumbuhnya pikiran kreatif karena didalam bermain anak memilih sendiri yang mereka sukai, belajar membuat identifikasi banyak hal. Dengan potensi kreativitas alami yang dimilikinya, maka anak akan senantiasa membutuhkan aktivitas yang syarat dengan ide kreatif. Secara alami rasa ingin tahu dan keinginan untuk mempelajari sesuatu itu telah ada dan dikaruniakan Tuhan. Maka secara natural anakpun memiliki kemampuan untuk mempelajari sesuatu menurut caranya sendiri.

Ayan (2002) dalam Rachmawati (2010:36) menandakan bahwa hasil riset menunjukkan kreativitas mulai hilang pada masa kanak-kanak menuju dewasa. Meningkatkan kreativitas merupakan bagian integral dari kebanyakan program untuk anak berbakat. Jika kita tinjau tujuan program atau sasaran belajar siswa, kreativitas biasanya disebut sebagai prioritas. Hal

ini dapat dipahami jika kita melihat dasar pertimbangan (rasional) mengapa kreativitas perlu dipupuk dan dikembangkan (Munandar, 2009:17).

Hal ini tidak berarti bahwa kreativitas harus dilihat dari mata ajaran lainnya. Kreativitas hendaknya meresap dalam seluruh kurikulum dan iklim kelas melalui faktor-faktor seperti sikap menerima keunikan individu, pertanyaan yang berakhir terbuka, penjajakan dan kemungkinan membuat pilihan. Empat puluh menit untuk kreativitas tidak cukup, kendatipun ada juga pakar seperti De Bono yang menganjurkan dan mempraktekan 'kreativitas' sebagai mata ajaran tersendiri, lepas dari bahan materi tertentu misal untuk melatih berfikir kreatif tidak perlu dikaitkan dengan mata ajaran tertentu. Hal ini memang mempunyai manfaat tertentu. Namun lebih dari itu, perhatian perlu diberikan bagaimana kreativitas dapat dikaitkan dengan semua kegiatan didalam kelas dan setiap saat (Munandar, 2009:17).

Treffinger (1980: 15) dalam Murniati (2012: 20). juga mengemukakan bahwa tidak ada orang yang sama sekali tidak mempunyai kreativitas, seperti halnya tidak ada seorangpun manusia yang intelegensinya nol. Potensi kreativitas berbeda-beda secara luas diantara orang yang satu dengan yang lain. Dalam perwujudannya, derajat kreativitas dapat dibedakan tinggi-rendahnya berdasarkan kriteria tertentu. Karena derajat kreativitas ada dalam suatu garis kontinum, maka perbedan antara orang-orang kreatif dengan orang-orang tidak kreatif hanyalah istilah teknis belaka. Kedua kategori itu sesungguhnya menunjukkan pada tingkat kreativitas yang rendah. Apakah seseorang tergolong kreatif atau tidak kreatif, bukanlah dua hal yang bersifat *mutually exclusive*.

Akhir-akhir ini terdapat fokus pada kurikulum kreatif dengan penekanan pada 'cara siswa belajar' daripada 'cara guru mengajar'. Hal ini dapat memantau siswa untuk berfikir dan menggunakan otaknya, tetapi fokus lebih banyak pada 'topik pelajaran' dan kurang memperhatikan siswa (Hellen Ward dalam buku terjemahan Endah Sulistyowati 2010).

Peningkatan kreativitas anak di Taman Kanak-Kanak harus dilaksanakan secara terpadu, sistematis, bertahap dan berkesinambungan.

Disamping itu ketrampilan keprofesionalan guru dalam mengelola kegiatan belajar mengajar akan mempengaruhi keberhasilan anak dalam mencapai perkembangan yang optimal dalam mengembangkan kreativitas anak. Berbagai permainan yang dapat digunakan oleh guru dalam mengembangkan kreativitas anak. Supaya dalam pembelajaran tidak selalu monoton dengan menggunakan buku sebagai media pembelajaran. Melalui kegiatan melukis dan menggambar, anak belajar bahwa mereka mampu membuat sesuatu terjadi. Kegiatan *finger painting* ini sangat baik untuk koordinasi mata-tangan dan juga sangat menyenangkan (Einon, 2008:80). Oleh karena itu sebagai seorang guru seharusnya selalu berupaya untuk meningkatkan kreativitas anak didik supaya dapat terstimulasi dengan baik, salah satu mengembangkan kreativitas anak dengan melatih kelenturan motorik halus anak dengan permainan *finger painting*.

Terdapat berbagai macam permainan yang dilakukan di TK AL Islam 14 Mojosoongo Kecamatan Jebres Surakarta ini, salah satunya yaitu permainan *finger painting*. Dari hasil observasi yang diamati peneliti melihat kreativitas anak dalam bermain *finger painting* sudah mulai berkembang tetapi guru masih menuntut anak untuk membuat apa yang dicontohkan guru saat kegiatan *finger painting* dan di TK tersebut masih sering menggunakan buku sebagai media pembelajarannya. Selain itu, dari hasil wawancara dengan guru, guru malas menyiapkan alat-alat permainan *finger painting* yang terlalu ribet dan pada kebersihan anak sehabis melakukan kegiatan *finger painting*.

Berdasarkan permasalahan diatas mendorong peneliti untuk mengadakan penelitian tentang “ **HUBUNGAN PERMAINAN *FINGER PAINTING* TERHADAP KREATIVITAS ANAK DI TK AL ISLAM 14 MOJOSONGO KECAMATAN JEBRES SURAKARTA TAHUN AJARAN 2015/2016** ”

B. Identifikasi masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka permasalahan yang dapat diidentifikasi diantaranya :

1. Media dan metode yang digunakan dalam pembelajaran kurang menarik.
2. Kurangnya pengetahuan guru tentang cara mengembangkan kreativitas anak.
3. Kurangnya pengetahuan guru tentang permainan *finger painting*.

C. Pembatasan Masalah

Agar lebih efektif, efisien dan terarah maka perlu pembatasan masalah. Penelitian ini difokuskan pada hal-hal sebagai berikut :

1. Pada penelitian ini difokuskan pada kreativitas anak dalam kegiatan permainan *finger painting*.
2. Penelitian ini hanya akan dilaksanakan pada kelompok B di TK AL Islam 14 Mojosongo Kecamatan Jebres Surakarta Tahun Ajaran 2015/2016.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut diatas, maka penulis ingin merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Apakah terdapat hubungan permainan *finger painting* terhadap kreativitas anak di TK AL Islam 14 Mojosongo Kecamatan Jebres Surakarta Tahun Ajaran 2015/2016.
2. Berapa besar hubungan permainan *finger painting* terhadap kreativitas anak di TK AL Islam 14 Mojosongo Kecamatan Jebres Surakarta Tahun Ajaran 2015/2016.

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui :

1. hubungan permainan *finger painting* terhadap kreativitas anak di TK AL Islam 14 Mojosongo kecamatan Jebres Surakarta tahun Ajaran 2015/2016.

2. Berapa besar hubungan permainan *finger painting* terhadap kreativitas anak di TK AL Islam 14 Mojosongo Kecamatan Jebres Surakarta Tahun Ajaran 2015/2016.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Untuk menambah pengetahuan dan khasanah ilmu tentang teori permainan *finger painting* dan strategi pengembangan kreativitas anak.

2. Manfaat praktisi

- a. Bagi peneliti lain

Untuk menambah pengetahuan atau sebagai referensi dalam melakukan penelitian deskriptif kuantitatif tentang permainan *finger painting* terhadap kreativitas anak di TK AL Islam 14 Mojosongo Kecamatan Jebres Surakarta tahun Ajaran 2015/2016.

- b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai sarana untuk mengembangkan kreativitas anak dengan menggunakan permainan *finger painting* di TK AL Islam 14 Mojosongo Kecamatan Jebres Surakarta tahun Ajaran 2015/2016.

3. Bagi sekolah

Agar sekolah dapat menyediakan sarana dan prasarana yang di butuhkan anak usia dini dalam mengembangkan kreativitasnya.