

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini adalah pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak diluar lingkungan keluarga sebelum memasuki pendidikan dasar. Sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Pasal 1 Ayat 10 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 memasuki pendidikan lebih lanjut.

Perkembangan anak yang terjadi pada setiap anak merupakan hal yang sangat penting dalam tahap-tahap perkembangannya, pendidik (guru) dan orang tua harus memberikan stimulasi berdasarkan tahapan usia anak tersebut. Usia dini merupakan masa keemasan (*golden age*) yang hanya terjadi satu kali dalam perkembangan kehidupan manusia dan masa ini sekaligus merupakan masa yang kritis dalam perkembangan anak. Jika perkembangan anak kurang mendapat perhatian dalam hal pendidikan dikhawatirkan anak tidak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal.

Berdasarkan hal tersebut maka jelaslah bahwa pendidikan sejak usia dini sangatlah penting. Terkait dengan pendidikan yang diberikan sejak usia dini, salah satu bagian penting yang harus mendapatkan perhatian adalah kemampuan kreativitas anak melalui pendidikan di Taman Kanak-kanak. Pengembangan kreativitas anak pada hakikatnya bertujuan untuk memacu cara berpikir kreatifnya, yang bercirikan pemikiran divergen dengan ditandai kelenturan, kelancaran, keaslian dan pendalaman berpikir hal ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Supriadi (Rachmawati dan Kurniati, 1992: 13) tentang empat alasan perlunya dikembangkan kreativitas pada diri anak yaitu:

Dengan berkreasi anak dapat mewujudkan dirinya dan ini merupakan kebutuhan pokok manusia, berpikir kreatif merupakan bentuk pemikiran yang masih kurang diperhatikan di pendidikan formal, berfikir kreatif dapat memberikan kepuasan pada anak serta kreativitaslah yang memungkinkan manusia untuk meningkatkan kualitas dan taraf hidupnya.

Setiap anak memiliki bakat kreatif dan ditinjau dari segi pendidikan, bakat kreatif dapat dikembangkan dan karena itu perlu dipupuk sejak dini. Bila bakat kreatif anak tidak dipupuk maka bakat tersebut tidak akan berkembang, bahkan menjadi bakat yang terpendam yang tidak dapat diwujudkan. Melalui proses pembelajaran dengan kegiatan yang menyenangkan bagi anak-anak yaitu melalui kegiatan bermain *finger painting* diharapkan dapat merangsang dan memupuk kreativitas anak sesuai dengan potensi yang dimilikinya untuk pengembangan diri sejak usia dini.

Bermain bagi anak usia dini adalah kesempatan untuk mengekspresikan sesuatu yang anak rasakan dan pikirkan. Dengan bermain anak sebenarnya sedang mempraktekkan keterampilan dan anak mendapatkan kepuasan dalam bermain, yang berarti mengembangkan dirinya sendiri. Dalam bermain anak dapat mengembangkan otot kasar dan halus, meningkatkan penalaran, dan membentuk daya imajinasi, daya fantasi, dan kreativitas.

Kenyataan sekarang ini sering dijumpai bahwa kreativitas anak tanpa disadari telah terpasung di tengah kesibukan orang tua. Namun kegiatan bermain bebas sering menjadi kunci pembuka bagi gudang-gudang bakat kreatif yang dimiliki setiap manusia. Bermain bagi anak berguna untuk menjelajahi dunianya, dan mengembangkan kompetensi dalam usaha mengatasi dunianya dan mengembangkan kreativitas anak.

Mengembangkan daya kreativitas anak dapat melalui bermain *finger painting*, merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan dan spontan sehingga hal ini memberikan rasa aman secara psikologis pada anak. Begitu pula dalam suasana bermain aktif, dimana anak memperoleh kesempatan yang luas untuk melakukan eksplorasi guna memenuhi rasa ingin tahunya, anak bebas mengekspresikan gagasannya melalui khayalan, drama, bermain konstruktif dengan benda padat atau cair dan sebagainya. Maka dalam hal ini memungkinkan anak untuk mengembangkan perasaan bebas secara psikologis.

Hal yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kreativitas, seperti memberi dorongan kreatif, waktu untuk bermain dan sebagainya. Anak membutuhkan waktu dan kesempatan menyendiri untuk mengembangkan kehidupan imajinasi yang kaya. Selain hal tersebut mereka juga membutuhkan sarana untuk bermain dan kelak sarana lainnya harus disediakan untuk merangsang dorongan eksperimental dan eksplorasi yang merupakan unsur penting dari semua kreativitas dengan dukungan lingkungan yang merangsang.

Munandar (1999: 23) mengemukakan “salah satu kemungkinan penyebab rendahnya kreativitas anak adalah lingkungan yang kurang menunjang anak-anak kita untuk mengekspresikan kreativitasnya khususnya lingkungan keluarga dan sekolah”. Kurangnya rangsangan dapat disebabkan ketidaktahuan orang tua dan orang lain dalam lingkungan anak tentang pentingnya kreativitas atau mungkin ditimbulkan oleh asumsi bahwa kreativitas merupakan sifat bawaan, sehingga alam akan mengatur perkembangan dan karenanya rangsangan tidak diperlukan.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan di Taman Kanak-kanak Sandhy Putra Telkom Makassar Kecamatan Rappocini Kota Makassar pada tanggal 24 Juli 2017 ditemukan masalah-masalah dalam pembelajaran. Salah satu masalah tersebut kemampuan kreativitas anak masih kurang ditandai dengan kelancaran anak masih belum berkembang dalam melakukan kegiatan pembelajaran yang berkaitan dengan kreativitas seperti menempel, mewarnai, dan menggambar. Anak belum mampu

mengekspresikan emosinya, anak masih meniru hasil karya temannya dalam melakukan kegiatan pembelajaran yang berkaitan dengan kreativitas seperti pada kegiatan mewarnai. anak tidak begitu berminat pada saat proses belajar berlangsung.

Oleh karena itu perlu digunakan metode pembelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan kreativitas anak salah satunya yaitu dengan melakukan kegiatan bermain *finger painting* yang merupakan pembelajaran yang menyenangkan bagi anak dan mampu mengembangkan kemampuan daya pikir anak. Kreativitas anak sering terhambat karena kurangnya stimulasi dan rangsangan yang diberikan kepada anak sehingga tidak dapat mengasah kemampuannya dan tidak begitu berminat dalam proses pembelajaran hal itu pula yang membuat anak tidak bersemangat dalam mengikuti pelajaran.

Salah satu strategi yang dapat mengembangkan kreativitas anak adalah kegiatan bermain *finger painting*. Bermain *finger painting* berasal dari kata *finger* yang artinya jari, sedangkan *painting* artinya lukisan, jadi *finger painting* merupakan kegiatan melukis menggunakan jari tangan untuk menciptakan seni kreativitas anak dalam hal melukis. Tujuan melakukan kegiatan bermain *finger painting* yaitu mengembangkan ekspresi melalui media lukis dengan gerakan tangan, mengembangkan fantasi, imajinasi, kreasi, melatih kecakapan mengombinasikan warna dan memupuk perasaan keindahan.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas yang menekankan pentingnya meningkatkan kreativitas pada anak usia dini, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimanakah gambaran kegiatan bermain *finger painting* pada Kelompok B di Taman Kanak-Kanak Sandhy Putra Telkom Makassar?
2. Bagaimanakah gambaran kemampuan kreativitas anak sebelum dan sesudah kegiatan bermain *finger painting* pada Kelompok B di Taman Kanak-Kanak Sandhy Putra Telkom Makassar?
3. Apakah ada/tidaknya pengaruh bermain *finger painting* terhadap kemampuan kreativitas anak pada Kelompok B di Taman Kanak-Kanak Sandhy Putra Telkom Makassar?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini yaitu :

1. Untuk mengetahui gambaran kegiatan bermain *finger painting* pada Kelompok B di Taman Kanak-Kanak Sandhy Putra Telkom Makassar.
2. Untuk mengetahui gambaran kemampuan kreativitas anak sebelum dan sesudah kegiatan bermain *finger painting* pada Kelompok B di Taman Kanak-Kanak Sandhy Putra Telkom Makassar.

4. Untuk mengetahui ada/tidaknya pengaruh bermain *finger painting* terhadap kemampuan kreativitas anak pada Kelompok B di Taman Kanak-Kanak Sandhy Putra Telkom Makassar.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah :

1. Manfaat teoritis
 - a. Bagi Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, sebagai bahan masukan dan informasi dalam meningkatkan kemampuan kreativitas anak melalui bermain *finger painting*.
 - b. Menambah pengetahuan dan wawasan bagi penulis dan pendidik.
2. Manfaat praktis
 - a. Bagi anak didik, memberikan motivasi dan menumbuhkan semangat belajar anak khususnya untuk meningkatkan kreativitas anak melalui pembelajaran yang menyenangkan dengan bermain *finger painting* di Taman Kanak-Kanak.
 - b. Bagi guru, mengembangkan kreativitas guru agar dapat menciptakan inovasi baru dalam proses pembelajaran terutama dalam hal mengembangkan kreativitas pada diri anak.
 - c. Bagi peneliti lain, mengetahui permainan yang dapat digunakan untuk mengembangkan kreativitas anak dengan cara yang menyenangkan.