

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan motorik merupakan salah satu faktor yang sangat penting dalam perkembangan individu secara keseluruhan. Melalui keterampilan motorik, anak dapat menghibur dirinya dan memperoleh perasaan senang. Seperti anak merasa senang dengan memiliki keterampilan memainkan boneka, melempar dan menangkap bola atau memainkan alat-alat mainan. Selain itu, melalui perkembangan motorik anak dapat menyesuaikan dirinya dengan lingkungan sekolah. Pada usia prasekolah anak sudah dapat dilatih menggenggam, menggambar, melukis, dan lain sebagainya.

Perkembangan motorik halus merupakan salah satu jenis perkembangan yang penting dikembangkan untuk anak usia dini. Perkembangan motorik halus anak usia dini ditekankan pada koordinasi gerakan motorik halus dalam hal ini berkaitan dengan kegiatan meletakkan atau memegang suatu objek dengan menggunakan jari tangan dan koordinasi antara mata dengan tangan. Misalnya, kemampuan memindahkan benda dari tangan, mencoret-coret, menyusun balok, menggunting, menulis dan sebagainya. Perkembangan motorik halus dipandang penting untuk dipelajari, karena baik secara langsung maupun tidak langsung akan mempengaruhi perilaku anak setiap hari.

Motorik halus adalah gerakan yang melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu saja dan dilakukukan oleh otot-otot kecil seperti keterampilan menggunakan jari jemari tangan, dan gerakan pergelangan tangan yang tepat, oleh

karena itu gerakan ini tidak terlalu membutuhkan tenaga, namun gerakan ini membutuhkan koordinasi mata yang cermat. Motorik halus berhubungan dengan kreativitas. Semakin berkembang motorik halus anak, maka semakin anak berkreasi (semakin berkembang kreativitasnya) (Sujiono dalam Alfiah, 2014:3) .

Ditinjau dari berbagai aspek kehidupan, pengembangan kreativitas sangatlah penting. Dalam melaksanakan kegiatan sehari-hari hampir semua berhubungan dengan kreativitas. Kreativitas merupakan suatu tuntutan pendidikan dan kehidupan yang sangat penting pada saat ini. Kreativitas akan menghasilkan berbagai inovasi dalam menjalankan kehidupan sehari-hari.

Kreativitas anak usia dini didasari oleh keunikan gagasan dan tumbuhnya imajinasi. Anak kreatif cenderung memiliki kesenangan dalam beraktivitas. Kreativitas anak usia dini juga ditandai dengan kemampuan membentuk imajinasi mental, konsep berbagai hal yang tidak hadir dihadapannya. Artinya dengan berimajinasi anak dapat menghayalkan sesuatu terhadap hal-hal yang ingin dilakukannya.

Munandar (2012: 76) menekankan perlunya kreativitas dipupuk sejak dini. Jadi, kreativitas harus dipupuk sejak dini sehingga anak-anak kelak tidak hanya menjadi konsumen saja namun bisa melahirkan dan menciptakan sesuatu yang bermakna dan berguna. Robert Fritz (Novita dkk, 2015:3) mengatakan bahwa *“The most important developments in civilization have come through the creative process, but ironically, most people have not been taught to be creative”*. Hal senada disampaikan pula Ashfaq Ishaq (Novita dkk, 2015:3)

*We humans have not yet achieved our full creative potential primarily because every child's creativity is not properly nurtured. The critical role of imagination, discovery and creativity in a child's education is only*

*beginning to come to light and, even within the educational community, many still do not appreciate or realize its vital importance”.*

Anak kreatif memuaskan rasa keingintahuannya melalui berbagai cara seperti bereksplorasi, bereksperimen dan banyak mengajukan pertanyaan pada orang lain. Anak kreatif dan cerdas tidak terbentuk dengan sendirinya melainkan perlu pengarahan dari orang sekitarnya, salah satunya dengan memberi kegiatan yang dapat mengembangkan kreativitas anak.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara peneliti dengan pengajar di TK Kelompok A TK di Kelurahan Aek Loba Pekan yang dilakukan pada tanggal 11 sampai 14 September 2017, perkembangan motorik anak khususnya motorik halus masih belum berkembang secara optimal yang ditunjukkan dengan banyaknya anak yang belum dapat menggambar sesuai gagasaannya, meniru bentuk, menggunakan alat tulis dengan menggunakan jari jemari, menggunting sesuai pola, menempel gambar dengan tepat, dan mengekspresikan diri melalui menggambar secara detail.

Pembelajaran yang diterapkan di TK tersebut yang menekankan pada model pembelajaran yang menekankan proses akademik. Anak dituntut untuk dapat mengikuti pembelajaran akademik seperti membaca, menulis dan berhitung. Hal ini disebabkan karena adanya tuntutan orang tua murid terhadap guru agar anaknya dapat bisa menulis mengakibatkan guru terpaksa untuk memberikan kegiatan calistung, kurang beragamnya media pembelajaran yang digunakan di dalam kegiatan pembelajaran menjadi pengaruh besar bagi anak, yang seharusnya dapat mengoptimalkan seluruh aspek perkembangannya, menjadi tidak terpenuhi. TK di kelurahan Aek Loba Pekan masih kurang menerapkan konsep pembelajaran di TK yaitu bermain sambil belajar. Masalah lain yang di temukan yaitu model

*creative art* belum populer bagi guru-guru di TK Kelurahan Aek Loba Pekan, sehingga di sekolah ini belum pernah digunakan model bermain *creative art*.

Selain itu dilihat dari segi kreativitas anak TK kelompok A di Kelurahan Aek Loba Pekan umumnya masih rendah. Hal ini dapat diketahui dengan masih banyaknya anak yang belum mampu menghasilkan karyanya sendiri, mereka masih meniru karya milik orang lain. Keadaan tersebut disebabkan kurangnya pengembangan daya kreativitas anak usia dini. Memang harus diakui bahwa hingga saat ini sistem sekolah belum sepenuhnya dapat mengembangkan dan menghasilkan para lulusannya untuk menjadi individu-individu yang kreatif.

Anak lebih cenderung disiapkan untuk menjadi anak yang hanya bisa membaca, menulis dan berhitung. Apa yang dibelajarkan di sekolah seringkali kurang memberikan manfaat bagi kehidupan anak dan kurang selaras dengan perkembangan lingkungan yang terus berubah dengan pesat dan sulit diramalkan. Begitu pula, proses pembelajaran yang dilakukan tampaknya masih lebih menekankan pada pembelajaran pengetahuan yang menuntut anak untuk menghafalkan fakta-fakta, dari pada pembelajaran yang dapat mencipta, yang dapat mengantarkan anak untuk menjadi dirinya sendiri yang mampu mencipta.

Untuk mengembangkan keterampilan motorik halus dan kreativitas sekaligus menanggulangi rasa bosan anak, guru perlu memberikan kegiatan lain yang menarik agar anak dapat belajar dengan bersemangat. Untuk itu, guru membutuhkan buku panduan berupa buku panduan guru yang berisi materi yang sesuai dengan aspek perkembangan dan kebutuhan anak serta tersedianya buku panduan guru yang sesuai tuntutan kurikulum, ketersediaan buku panduan guru sesuai dengan karakteristik anak, ketersediaan buku panduan guru sesuai dengan

pengembangan aspek-aspek perkembangan anak, serta adanya model pembelajaran baru yang menarik sekaligus dapat meningkatkan perkembangan motorik halus dan kreativitas anak.

Salah satu kegiatan yang dapat dilakukan untuk mengembangkan keterampilan motorik halus dan kreativitas anak adalah dengan bermain *finger painting* dalam model *creative art*. Moeslichatoen (2004:32), menyatakan kegiatan yang dapat membantu mengembangkan kreativitas dan fisik motorik anak yaitu melakukan kegiatan yang mengandung kelenturan seperti: menggambar, menyusun, dan melukis dengan jari (*finger painting*).

Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Astria pada tahun 2015 dalam jurnal pendidikan anak usia dini Universitas Ganesha yang menyatakan bahwa terjadi peningkatan kemampuan motorik halus setelah penerapan metode bermain melalui kegiatan *finger painting* pada siklus I sebesar 65,93% yang berada pada kategori sedang, ternyata mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 82,93% yang pada katagori tinggi. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan metode bermain melalui kegiatan *finger painting* dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak.

Selanjutnya penelitian terdahulu yang dilakukan oleh dalam jurnal PG-PAUD Universitas Negeri Surabaya yang menyatkan bahwa *finger painting* memiliki pengaruh terhadap kreativitas anak kelompok B. Hal tersebut berdasarkan analisis data yang diperoleh dengan menggunakan uji tanda berjenjang wilcoxon diperoleh T hitung < T tabel ( $0 < 52$ ), sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dengan demikian, hipotesis penelitian yang berbunyi “Ada pengaruh kegiatan *finger painting* terhadap kreativitas anak kelompok B di TKM

Al Iman Desa Gedangan Kecamatan Mojowarno Jombang” telah terbukti. Peningkatan kreativitas anak telah ditunjukkan dengan adanya peningkatan hasil karya anak.

*Creative art* adalah kegiatan yang melibatkan imajinasi anak dan bisa mencakup kegiatan seperti seni, tari, drama, dan musik. Kegiatan tersebut penting karena merangsang dan membantu anak-anak menumbuhkan kemampuan mereka di pada semua domain, yang dapat mendorong fleksibilitas pikiran anak . Manfaat menekankan *creative art* dalam pendidikan anak usia dini yaitu mulai dari mengembangkan kemampuan fisik motorik halus hingga emosional dan mental. *Creative art* memberi jalan keluar bagi anak-anak untuk mengeksplorasi dan mengendalikan emosi mereka (Mills, 2014:1).

Model *creative art* bisa menjadi alternatif solusi terhadap sekolah, yang selama ini guru hanya menggunakan pendekatan konvensional terhadap proses pembelajaran. Dalam pembelajaran konvensional guru hanya berfokus pada pedagogi dan kompetensi profesional saja. Namun, melalui model *creative art*, anak bisa mendapatkan kompetensi diri dan sosial mereka, disamping kompetensi pedagogi dan kompetensi profesional. Model ini merupakan model bermain terpadu. Model bermain ini terdiri dari visualisasi kreatif, menggambar, berbicara, bermain puppet, bermain topeng, bermain tanah liat, bermain drama, dan musik (Maichoidi:2007). Berdasarkan hal tersebut model ini sesuai untuk anak usia dini yang menerapkan model bermain sambil belajar.

Hal tersebut sejalan dengan penelitian terdahulu yang ditulis oleh Milfayetti pada tahun 2017 dalam jurnal *Innovation in Teaching and Learning Through Creative Art Model* yang menyatakan bahwa *The procedures of TLCA*

*model were found to be comprehensive than the conventional model, in terms of teaching and learning acomodate self and social stimulation through creative art.*

(model *creative art* lebih baik daripada model konvensional, pembelajaran dengan model *creative art* merangsang perkembangan diri sendiri dan sosial anak).

Selanjutnya sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Atika Ritonga, dengan judul “Model *Creative Art* Dalam Bermain Clay Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Ukuran dan Kemandirian Anak”. Temuan penelitian ini adalah terjadi peningkatan perkembangan konsep ukuran anak sebesar 30,50 dan sebesar 32,25 peningkatan kemampuan kemandirian anak setelah perlakuan dengan penggunaan model *creative art* dalam bermain clay. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan model *creative art* dalam bermain clay lebih efektif meningkatkan perkembangan konsep ukuran dan kemandirian anak dibandingkan dengan penggunaan model konvensional.

Selanjutnya sejalan dengan Asmirani (2017) dengan judul “Model *Creative Art* Dalam Bermain Cat Untuk Meningkatkan Pengenalan Konsep Warna Dan Perilaku Bersih Anak “. Penelitian ini bertujuan mengetahui model *creative art* dalam bermain cat dapat meningkatkan pengenalan konsep dan Perilaku bersih anak. Metode penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research And Development / R&D*) dengan melalui empat tahap penelitian yakni, Pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*) dan penyebaran (*disseminate*). Hasil Penelitian ini adalah terjadi peningkatan pengenalan konsep warna anak sebesar 58% dan sebesar 52% peningkatan perkembangan perilaku bersih anak setelah perlakuan dengan penggunaan model *creative art* dalam bermain peran, sedangkan penggunaan metode konvensional

peningkatan pengenalan konsep warna hanya sebesar 46% dan perilaku bersih meningkat sebesar 36%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan model *creative art* dalam bermain cat lebih efektif meningkatkan pengenalan konsep warna dan perilaku bersih anak dibandingkan dengan penggunaan metode konvensional.

Model *creative art* diharapkan dapat mengkaji, dan memecahkan permasalahan permasalahan yang ada secara berkesinambungan sehingga proses pendidikan dan pembelajaran lebih inovatif, khususnya peningkatan keterampilan motorik halus dan kreativitas pada anak TK kelompok A di Kelurahan Aek Loba Pekan dapat diaktualisasikan secara sistematis.

Adanya fenomena di atas, menjadi pendorong bagi penulis untuk berupaya menemukan solusi pemecahan masalah melalui penelitian ilmiah yang berbentuk pengembangan buku panduan guru bermain *finger painting* dalam model *creative art* untuk membantu perkembangan motorik halus dan kreativitas anak kelompok A di TK Kelurahan Aek Loba Pekan.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat disimpulkan identifikasi masalah dalam penelitian ini antara lain:

1.2.1 Motorik halus belum berkembang secara optimal

1.2.2 Anak belum dapat menggambar sesuai gagasannya, meniru bentuk, menggunakan alat tulis dengan menggunakan jari jemari, menggunting sesuai pola dan mengespresikan diri melalui gambar secara detail.

- 1.2.3 Kurang beragamnya media pembelajaran yang dapat mengoptimalkan perkembangan motorik halus dan kreativitas anak.
- 1.2.4 Konsep pembelajaran di TK yang menjadi objek penelitian tidak menerapkan konsep belajar sambil bermain.
- 1.2.5 Belum pernah menggunakan model *creative art* dalam kegiatan belajar.
- 1.2.6 Anak belum mampu menghasilkan karya sendiri.
- 1.2.7 Kurangnya pengembangan kreativitas anak usia dini.
- 1.2.8 Sekolah kurang menghasilkan lulusan untuk menjadi individu-individu yang kreatif.
- 1.2.9 Anak lebih cenderung untuk disiapkan menjadi anak yang pandai menulis, membaca dan berhitung.

### **1.3 Batasan Masalah**

Penelitian ini dibatasi pada pengembangan buku panduan guru bermain *finger painting* dalam model *creative art* untuk membantu perkembangan motorik halus dan kreativitas pada anak TK kelompok A di Kelurahan Aek Loba Pekan Tahun Ajaran 2017/2018.

### **1.4 Rumusan Masalah**

Masalah dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

- 1.4.1 Bagaimana menyusun buku panduan guru bermain *finger painting* dalam model *creative art* untuk membantu perkembangan motorik halus dan kreativitas anak TK kelompok A di Kelurahan Aek Loba Pekan?

1.4.2 Bagaimana keefektifan buku panduan guru bermain *finger painting* dalam model *creative art* untuk membantu perkembangan motorik halus dan kreativitas anak TK kelompok A di Kelurahan Aek Loba Pekan?

1.4.3 Bagaimana kepraktisan buku panduan guru bermain *finger painting* dalam model *creative art* untuk membantu perkembangan motorik halus dan kreativitas anak TK kelompok A di Kelurahan Aek Loba Pekan?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian ini antara lain:

1.5.1 Untuk menghasilkan produk berupa buku panduan guru pengembangan bermain *finger painting* dalam model *creative art* untuk membantu perkembangan motorik halus dan kreativitas anak kelompok A di TK Kelurahan Aek Loba Pekan.

1.5.2 Menguji keefektifan buku panduan guru bermain *finger painting* dalam model *creative art* untuk membantu perkembangan motorik halus dan kreativitas anak kelompok A di TK Kelurahan Aek Loba Pekan.

1.5.3 Menguji kepraktisan buku panduan guru bermain *finger painting* dalam model *creative art* untuk membantu perkembangan motorik halus dan kreativitas anak kelompok A di TK Kelurahan Aek Loba Pekan.

## 1.6 Manfaat Penelitian

Dengan diadakannya penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat sebagai perbaikan dalam upaya untuk membantu perkembangan motorik halus dan kreativitas anak. Ada dua manfaat dalam penelitian ini antara lain:

### 1.6.1 Manfaat Teoritis

Memberikan kontribusi yang berarti terhadap kemajuan ilmu pengetahuan dalam membantu perkembangan motorik halus dan kreativitas anak kelompok A di Taman Kanak-Kanak melalui bermain *finger painting* dalam model *creative art*. Produk yang dikembangkan berupa buku panduan guru bermain *finger painting* dalam model *creative art* untuk membantu perkembangan motorik halus dan kreativitas anak.

### 1.6.2 Manfaat Praktis

#### 1.6.2.1 Bagi Anak

Membantu perkembangan motorik halus dan kreativitas anak kelompok A di Taman Kanak-Kanak melalui bermain *finger painting* dalam model *creative art*.

#### 1.6.2.2 Bagi Guru

Menjadi salah satu sumber atau acuan proses mengajar guru dalam melaksanakan bermain *finger painting* dalam model *creative art* untuk membantu perkembangan motorik halus dan kreativitas anak dan memberikan inspirasi tentang bermain *finger painting* dalam model *creative art* untuk membantu perkembangan motorik halus dan kreativitas anak.

#### 1.6.2.3 Bagi Kepala Sekolah

Sebagai informasi dan bahan pertimbangan dalam mengambil kebijakan mengenai kemampuan guru dalam menstimulasi pengembangan motorik halus dan kreativitas anak melalui bermain *finger painting* dalam model *creative art*.

#### 1.6.2.4 Bagi Pimpinan Lembaga Penjaminan Mutu ( LPMP)

Sebagai bahan pertimbangan dalam menyusun materi dalam meningkatkan kompetensi untuk guru PAUD dalam bidang bermain *finger painting* dalam model *creative art*.