

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) Nomor 20 tahun 2003 mengemukakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilaksanakan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Berdasarkan pernyataan diatas dapat dilihat bahwa Taman Kanak-Kanak adalah jenjang pendidikan anak usia dini (yakni usia 6 tahun atau di bawahnya) dalam bentuk pendidikan formal. Kurikulum TK ditekankan pada pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak, agar memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Usaha ini dilakukan supaya anak-anak usia 4-6 tahun dapat mengikuti pendidikan di Sekolah Dasar. Benyamin S. Bloom (dalam Munandar Utami 2009:205) menyatakan masa kanak-kanak dari usia 0-8 tahun merupakan masa periode emas (Golden Age) yang merupakan masa dimana anak mulai peka/sensitif untuk menerima berbagai rangsangan. Masa peka pada masing-masing anak berbeda, seiring dengan laju pertumbuhan dan perkembangan anak secara individual. Pada masa ini anak lebih mudah untuk menerima rangsangan dari lingkungan untuk menunjang anak didik mengikuti pendidikan dikemudian hari.

Dalam Garis-Garis Besar Program Kegiatan Belajar Taman Kanak-Kanak (GBPKBTK,1994). Bahwa Taman Kanak-Kanak didirikan sebagai usaha mengembangkan seluruh aspek kepribadian anak didik dalam rangka menjembatani pendidikan dalam keluarga dan pendidikan sekolah. Dengan adanya program kegiatan belajar Taman Kanak-Kanak diharapkan membantu meletakkan dasar perkembangan sikap, pengetahuan, keterampilan, dan daya cipta yang diperlukan anak didik dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya untuk pertumbuhan dan perkembangan selanjutnya.

Dari beberapa tujuan kegiatan belajar anak di Taman Kanak-Kanak, salah satu tujuan dari kegiatan belajarnya adalah mengembangkan daya cipta anak atau kreativitas. Kreativitas memiliki peranan penting dalam kehidupan anak, karena melalui kreativitas anak dapat berkreasi sesuai bakat dan kemampuannya dalam memecahkan suatu masalah yang dihadapinya agar dapat meningkatkan kualitas hidupnya.

Pada dasarnya setiap anak memiliki potensi kreatif , akan tetapi dalam pengembangannya sebagian anak ada yang tidak mendapatkan kesempatan untuk mengembangkan potensi kreatifnya, karena keadaan lingkungan yang tidak mendukung. Kondisi lingkungan sekitar anak sangat berpengaruh besar dalam menumbuh kembangkan kreativitas anak. Lingkungan yang sempit, pengap, dan menjemukan akan terasa muram, tidak bersemangat, dan tidak dapat menimbulkan ide yang cemerlang. Potensi kreatif pada anak dapat berkembang optimal jika orang tua dan lingkungan mengajarkan dengan alami dan baik sesuai dengan kebutuhan anak usia dini. Pendidikan formal pun memberikan peran yang luar biasa dalam mengembangkan, menggali potensi

dan menciptakan kreativitas anak. Pada usia dini mengetahui potensi dan bakat yang dimiliki anak mampu menjadikannya generasi emas di masa mendatang. Untuk itu dalam rangka mengembangkan potensi kreatif pada anak, diperlukan suatu upaya agar potensi kreatif anak tersebut dapat berkembang optimal.

Masa kanak-kanak merupakan masa bermain sehingga pada pendidikan di Taman Kanak-Kanak diberikan melalui kegiatan bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain. Pada saat anak bermain semua fungsi baik jasmani mau pun rohani anak ikut terlatih. Semakin banyak kesempatan bermain anak maka semakin sempurna penyesuaian anak terhadap keperluan hidup di dalam masyarakat. Dari bermain itulah anak belajar bagaimana cara bersosialisasi dalam masyarakat. Masa persiapan anak menjadi dewasa tidak cukup hanya diisi dengan pelajaran-pelajaran pengetahuan saja, tetapi juga dengan bermain anak mampu mengembangkan fisik dan mentalnya yang sesuai dengan perkembangan yang diperlukan.

Anak kreatif adalah anak yang mampu memberdayakan pikirannya untuk menghasilkan gagasan baru, memecahkan masalah dan ide yang mempunyai maksud dan tujuan yang ditentukan. Ketika anak mengekspresikan pikiran atau kegiatannya yang berdaya cipta, berinisiatif sendiri, dengan cara-cara yang original, maka kita dapat mengatakan bahwa mereka itu adalah anak yang kreatif. Pengembangan kreativitas pada anak dapat dilakukan melalui kegiatan hasta karya (menciptakan produk), salah satunya finger painting. *Finger Painting* adalah melukis dengan jari. *Finger Painting* merupakan teknik melukis dengan mengoleskan cat pada kertas dengan jari atau dengan telapak tangan

Permainan *Finger Painting* memerlukan kelenturan motorik halus anak. Permainan ini sangat sederhana dan tidak mahal, karena bisa dibuat sendiri dari bahan yang sederhana dan mudah didapat.

Berdasarkan hasil pengamatan dan hasil wawancara peneliti dengan guru yang mengajar di TK IMMANUEL KIDS 2 STM HILIR DELI SERDANG mengatakan bahwa kreativitas anak pada umumnya masih rendah. Hal ini disebabkan karena guru yang mengajar di TK IMMANUEL KIDS 2 lebih menekankan kemampuan anak dari segi akademik saja, dimana anak dituntut untuk lebih menguasai kemampuan membaca, menulis, dan berhitung (calistung). Hal itu disebabkan oleh tuntutan orang tua yang memandang bahwa di Taman Kanak-Kanak hendaknya anak terlatih untuk membaca, menulis, dan berhitung. Mereka lupa bahwa belajar di Taman Kanak-Kanak difokuskan pada kegiatan belajar sambil bermain atau bermain seraya belajar. Dalam mengembangkan kreativitas anak, guru belum pernah menggunakan media permainan *finger painting* serta kurangnya guru memotivasi anak dalam mengembangkan kreativitas.

Berdasarkan permasalahan di atas, bahwa *finger painting* dapat mengembangkan kreativitas anak usia dini karena anak senang dengan kegiatan bermain melalui lukisan jari dengan berbagai warna, maka pada kesempatan ini peneliti melakukan penelitian tindakan kelas (*Action Research*) untuk mengetahui sejauh mana **Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Dapat di Perbaiki Melalui Bermain Finger Painting di TK IMMANUEL KIDS 2 Desa Sumbul STM Hilir Deli Serdang.**

1.2 IDENTIFIKASI MASALAH

Adapun yang menjadi latar belakang masalah diatas menunjukkan bahwa banyak masalah yang dihadapi anak dalam pengembangan kreativitasnya. Bertitik tolak dari latar belakang masalah diatas, dapat diidentifikasi beberapa masalah yang berhubungan dengan pengembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun, antara lain :

1. Kreativitas anak masih rendah atau belum berkembang
2. Tidak adanya kesempatan bagi anak untuk mengembangkan potensi kreatifnya, karena keadaan lingkungan yang tidak mendukung
3. Guru kurang memberi motivasi dalam mengembangkan kreativitas anak didik
4. Guru kurang melibatkan permainan finger painting sebagai metode belajar bagi anak untuk meningkatkan kreativitas
5. Tuntutan orang tua yang mengutamakan keberhasilan akademik anak sehingga pembelajaran yang dilakukan masih memfokuskan pada kemampuan anak dalam membaca, menulis, dan berhitung (calistung).

1.3 PEMBATASAN MASALAH

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan, peneliti perlu membatasi permasalahan mengingat keterbatasan peneliti baik waktu dan kemampuan peneliti. Adapun batasan permasalahan dalam penelitian ini adalah :

“Mengembangkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Bermain Finger Painting di TK IMMANUEL KIDS 2 T.A 2013/2014.

1.4 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian tersebut diatas yang menjadi masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah melalui bermain finger painting dapat mengembangkan kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK IMMANUEL KIDS 2?”

1.5 TUJUAN PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan :

Untuk mengetahui perkembangan kreativitas anak setelah diberikan permainan finger painting di TK IMMANUEL KIDS 2.

1.6 MANFAAT PENELITIAN

Adapun manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah :

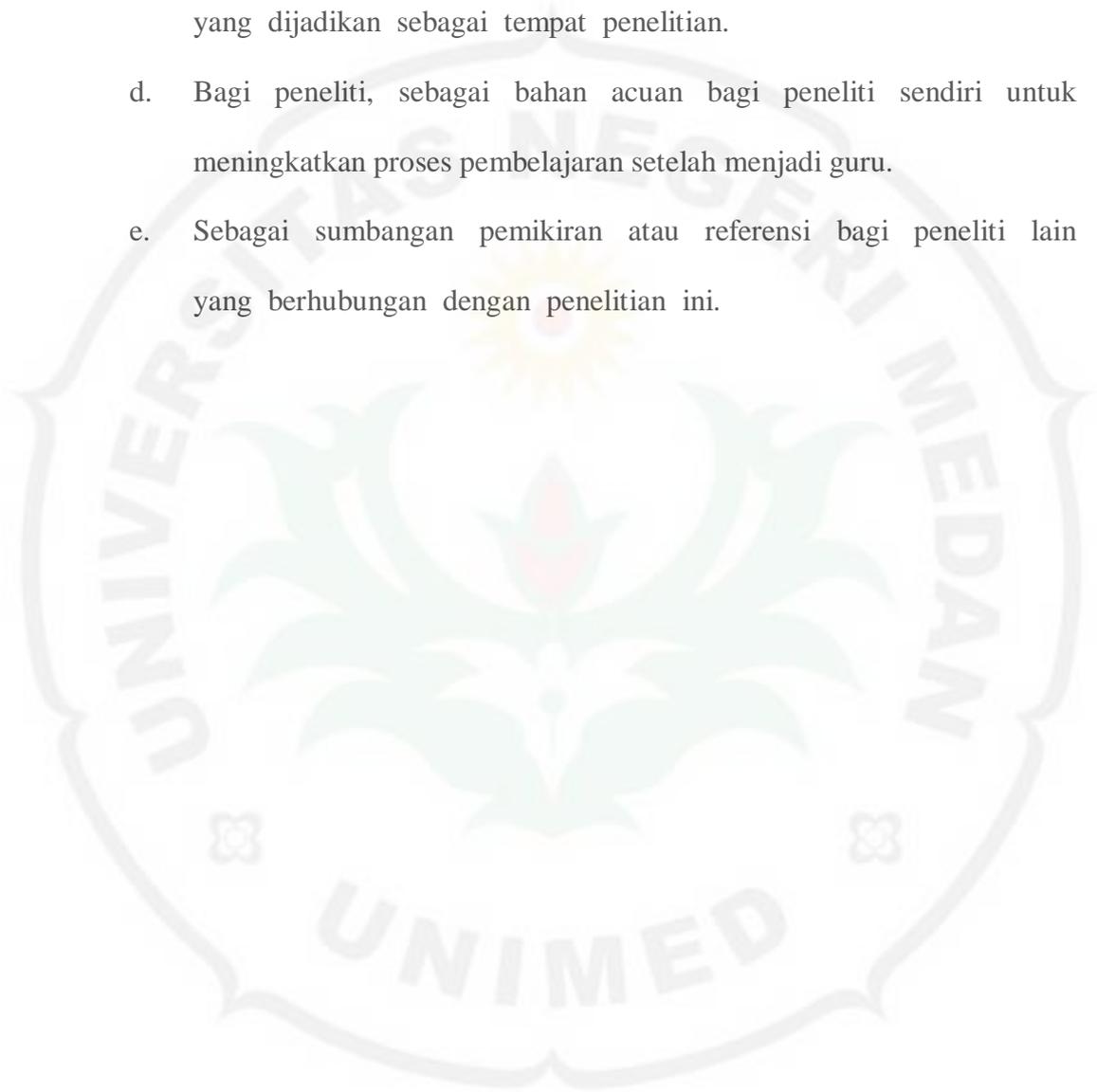
1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi bidang keilmuan pendidikan anak usia dini (PAUD) yaitu memberikan sumbangan ilmiah untuk mengembangkan kreativitas anak melalui bermain finger painting.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi anak usia dini, dapat membantu dalam mengembangkan kreativitas anak.
- b. Bagi guru TK IMMANUEL KIDS 2, memberikan alternatif agar dalam kegiatan pembelajaran guru dapat lebih menekankan pada kegiatan bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain.

- c. Bagi sekolah, untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah yang dijadikan sebagai tempat penelitian.
- d. Bagi peneliti, sebagai bahan acuan bagi peneliti sendiri untuk meningkatkan proses pembelajaran setelah menjadi guru.
- e. Sebagai sumbangan pemikiran atau referensi bagi peneliti lain yang berhubungan dengan penelitian ini.



THE
Character Building
UNIVERSITY