

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Perubahan paradigma dalam bidang pendidikan dan berbagai perkembangan dalam ilmu pengetahuan, teknologi dan sains (*ipteks*) membawa implikasi terhadap berbagai aspek pendidikan, termasuk pada kebijakan pendidikan. Seiring waktu secara berangsur-angsur perhatian pemerintah mulai tertuju pada pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar, yaitu pendidikan anak usia dini (PAUD). Perhatian tersebut merupakan wujud komitmen pemerintah Indonesia sebagai anggota PBB terhadap hasil pertemuan dunia *Education For All* yang diselenggarakan di Dakar tahun 2000. Pertemuan tersebut menegaskan kembali komitmen terhadap pendidikan dan perawatan anak usia dini yang menentukan perkembangannya. Sejak saat itu hingga sekarang, PAUD mulai menjadi isu sentral di dunia pendidikan, salah satunya di Indonesia (Mukhtar, 2013).

Secara umum tujuan program pendidikan anak usia dini adalah memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara optimal dan menyeluruh sesuai dengan norma-norma dan nilai-nilai kehidupan yang dianut. Hal ini sesuai dengan proses pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini yang harus mencakup dan memperhatikan 5 aspek perkembangan anak usia dini. Kelima aspek perkembangan itu adalah aspek nilai agama dan moral, social-emosional, bahasa, kognitif dan fisik-motorik. Dan kreativitas anak yang harus dikembangkan dan diperhatikan pendidik dalam melaksanakan proses pembelajaran di PAUD (Wulandari, 2016).

Masa kanak-kanak adalah masa *golden age* atau masa keemasan anak, dimana pada masa ini masa yang sangat penting dalam memperhatikan pertumbuhan dan perkembangan anak. Pemilihan kegiatan yang benar dan tepat dapat menstimulasi pertumbuhan dan perkembangan anak, salah satunya adalah perkembangan kreativitas anak. Adapun kreativitas seseorang ditandai oleh beberapa ciri seperti yang dikemukakan oleh Munandar bahwa ciri-ciri

dari sikap kreatif yaitu mempunyai daya imajinasi luas, mempunyai inisiatif, mempunyai minat luas, mempunyai kebebasan dalam berfikir, bersifat ingin tahu, selalu ingin dapat pengalaman-pengalaman baru, mempunyai kepercayaan diri yang kuat, penuh semangat, berani mengambil resiko, berani berpendapat dan memiliki keyakinan (Susanto, 2011).

Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk memikirkan atau membuat sesuatu, baik berupa tindakan, gagasan maupun karya seni nyata yang relative berbeda dengan apa yang sudah ada. Dilihat dari tindakannya, seseorang akan mampu menciptakan produk berdasarkan proses. Oleh karena itu, pengembangan kreativitas anak harus diberikan stimulasi dari mulai usia dini, sehingga anak akan bisa untuk berfikir kreatif, karena dengan kreativitas dapat membuat manusia menjadi berkualitas dalam hidupnya (Wulandari, 2016).

Anak usia 5-6 tahun berada pada tahap perkembangan awal masa kanak-kanak, yang memiliki karakteristik berpikir konkrit, realisme, sentrasi, dan memiliki daya imajinasi yang kaya. Oleh karena itu anak usia dini tersebut perlu diketahui bahwa anak juga cenderung menunjukkan kreativitasnya lewat bermain kreatif dan berkarya seni. Anak sangat mudah dalam menyerap segala ilmu yang diberikan oleh guru, hal inilah yang mendasari anak dikatakan sebagai *Golden Age* atau usia keemasan. Selain ini, anak memiliki sikap natural yang mendasar dan hal ini harus dikembangkan sehingga sifat kreativitasnya dapat tumbuh dan berkembang (Wulandari, 2016).

Berkenaan dengan kreativitas di Indonesia, Supriadi (1994) telah mengemukakan hasil studi yang dilakukan oleh Jellen dan Urban pada tahun 1987 berkenaan dengan tingkat kreativitas anak-anak usia 10 tahun di berbagai negara, termasuk di dalamnya Indonesia. Di Indonesia penelitian ini menggunakan sampel 50 orang anak dari Jakarta. Hasil penelitian ranking kreativitas anak usia 8-10 tahun di dunia dapat dilihat sebagai berikut: Filipina, Amerika Serikat, Inggris, Jerman, India, RRC, Kamerun, Zulu, dan Indonesia. Data di atas menunjukkan bahwa Indonesia menempati posisi terendah dibandingkan 8 negara lainnya, jauh di bawah negara Filipina,

Amerika Serikat, Inggris dan Jerman, bahkan di bawah negara India, Kamerun dan Zulu (Rachmawati, 2014).

Untuk mendukung kreativitas mereka, perlu tercipta suasana yang menjamin terpeliharanya kebebasan psikologi yang dapat diciptakan dan dipelihara dengan membangun suasana bermain yang dapat melatih dan memberikan kesempatan pada anak untuk menampilkan ide-ide dan gagasan baru secara lancar. Peningkatan kreativitas anak dapat dirangsang melalui kegiatan. Kegiatan akan lebih mempermudah proses merangsang kreativitas anak. Hal ini sangat sesuai dengan karakteristik anak, mereka menggunakan tiap inderanya untuk melakukan esensi dari pengalaman barunya. Semakin banyak pengetahuan yang diperoleh maka akan mencapai hasil yang kreatif. Dengan kegiatan diharapkan kreativitas anak akan semakin meningkat dan lebih baik lagi (Susanto, 2016).

*Devdal* dan *Hurlock* mendefinisikan kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru, dan sebelumnya tidak dikenal pembuatnya (Hurlock, 2010). Dewasa ini dirasakan betapa pentingnya kreativitas bagi anak terutama bagi perkembangan kepribadian anak usia Taman Kanak-kanak karena dengan kreativitas anak mendapatkan kesenangan, kebahagiaan rasa puas. Dengan kreativitas akan menumbuhkan penyesuaian pribadi dan sosial yang baik (Rachmawati, 2014).

Dalam berbagai kegiatan seni terhadap banyak kesempatan yang dapat mengembangkan kreativitas anak. Salah satunya kegiatan *finger painting* untuk mengembangkan kreativitas anak. Melalui kegiatan seni *finger painting* tersebut anak diberi kesempatan untuk mengeksplorasi kekreatifan mereka. Anak juga dapat bereksperimen dan bereksplorasi. Hal ini sangat bermanfaat bagi tumbuhnya pikiran imajinatif mereka (Wulandari, 2016).

Kegiatan *finger painting* termasuk dalam jenis kegiatan konstruktif yakni aktivitas kegiatan teknik melukis dengan mengoleskan cat pada kertas basah dengan jari jemari yang dapat dilakukan anak, melalui lukisan yang dibuat dengan jari jemari yang memberikan kesempatan kepada anak

membangun sendiri imajinasi maupun pengetahuan yang anak miliki dengan menggunakan media cair (Hanif, 2013). Kegiatan *finger painting* adalah kegiatan yang mengasikkan. Anak akan berkembang kreativitasnya dan juga dapat mengembangkan motorik halusnyanya. Dengan melukis anak akan dapat meluangkan imajinasinya. Dan anak juga dapat bereksplorasi terhadap warna (Wulandari, 2016).

Finger painting merupakan kegiatan yang sederhana, meskipun begitu kegiatan finger painting memiliki keunggulan untuk mengembangkan kreativitas jika dibandingkan dengan kegiatan seni lainnya untuk anak. Pertama, melalui kegiatan finger painting beberapa aspek perkembangan anak dapat muncul. Kegiatan finger painting membantu kemampuan berbahasa anak, anak dilatih untuk mengemukakan ide tentang apa yang akan anak lukis dan menceritakan hasil karyanya pada teman serta guru. Kemudian, finger painting tidak memerlukan alat untuk melukis, anak melakukannya langsung dengan tangan yang dapat mengembangkan aspek motorik anak. Kemampuan kognitif anak mengenai warna juga muncul saat anak melakukan percampuran warna dalam kegiatan finger painting. Kedua, bahan dan alat yang diperlukan untuk kegiatan finger painting banyak dan mudah ditemukan dilingkungan sekitar (Hanif, 2013).

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan oleh penulis terhadap 10 orang tua anak di RW 05 Kelurahan Balik Alam terdapat 60% (6) anak yang setiap harinya selalu bermain smartphone. Jarang sekali untuk orang tua memberikan suatu permainan kepada anaknya yang seharusnya dimainkan oleh anak seusianya, seperti mewarnai, melukis, bermain playdough, dan lain-lain. Ketika saat orang tua nya memberikan permainan melukis dengan buku gambar anak mudah sekali bosan dan menghentikan permainannya. Sementara itu 40% (4) anak lainnya selalu di berikan sebuah permainan oleh orang tuanya seperti permainan lego, anak mampu membuat suatu bentuk dari lego dan bisa membedakan warna dari setiap bentuk lego. Berdasarkan data tersebut penulis tertarik untuk meneliti tentang “Pengaruh Kegiatan *Finger Painting* terhadap Kreativitas Anak Usia Pra Sekolah”

## **B. Rumusan Masalah**

Terdapat permasalahan yang ditemukan oleh penulis kebanyakan anak sekarang lebih cenderung bermain smartphone daripada permainan yang lainnya. Ketika di berikan sebuah permainan anak cepat bosan dan lebih memilih bermain smartphone. Berdasarkan uraian diatas maka penulis membuat rumusan masalah sebagai berikut : **“Apakah ada Pengaruh Kegiatan *Finger Painting* Terhadap Kreativitas Anak Usia Pra Sekolah di RW 05 Kelurahan Balik Alam Duri Riau?”**

## **C. Tujuan**

### **1. Tujuan Umum**

Mengetahui Pengaruh *Finger Painting* Terhadap Kreativitas Anak Usia Pra Sekolah di RW 05 Kelurahan Balik Alam Duri Riau.

### **2. Tujuan Khusus**

- a. Mengetahui gambaran kreatifitas anak sesudah dilakukan kegiatan *finger painting* di RW 05 Kelurahan Balik Alam Duri Riau.
- b. Mengetahui pengaruh *finger painting* terhadap kreativitas anak usia pra sekolah di RW 05 Kelurahan Balik Alam Duri Riau.

## **D. Manfaat Penelitian**

### **1. Bagi Institusi Pendidikan**

Diharapkan penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan kepustakaan yang bermanfaat dan menjadi referensi untuk mempermudah penelitian selanjutnya

### **2. Bagi Responden**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu subjek dalam memberikan pemahaman baru tentang *finger painting* dan meningkatkan kreativitas

### **3. Bagi Peneliti Selanjutnya**

Hasil penelitian ini dapat diharapkan menjadi dasar dan pembelajaran untuk melakukan penelitian lebih lanjut.