

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Anak Usia Dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak usia dini berada pada rentang usia 0 – 6 tahun. Pada masa ini disebut masa keemasan (*golden Age*) dimana pada masa ini anak sangatlah peka terhadap segala sesuatu yang dilakukan oleh orang dewasa, oleh sebab itu kita sebagai orang tua atau pendidik harus dapat memberikan contoh yang baik kepada anak.

Proses pembelajaran sebagai bentuk perlakuan yang diberikan pada anak harus memperhatikan karakteristik yang dimiliki setiap tahapan perkembangan anak. Oleh sebab itu kita sebagai orang tua dan pendidik harus memperhatikan pendidikan yang baik bagi anak dalam menstimulasi, membimbing, mengasuh, dan memberikan kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan bagi anak, oleh sebab itu aspek perkembangan yang dimiliki oleh anak harus distimulan agar berkembang sesuai harapan, begitu juga kemampuan kreativitas yang dimiliki oleh anak harus terus kita asah agar berkembang secara optimal.

Akan tetapi peningkatan kemampuan kreativitas anak tidak hanya diperoleh anak dari lingkungan rumah, anak dapat meningkatkan kemampuan kreativitasnya dilingkungan sekolah.

Permasalahan kreativitas semakin hari semakin banyak dibicarakan, selama peneliti mengadakan proses belajar mengajar di TK Al – Ma’ruf, peneliti melihat kurangnya kreativitas pada anak dapat dilihat dari ketika anak melakukan kegiatan yang berhubungan dengan kreativitas anak hanya melihat saja tanpa melakukan sesuatu, dikarenakan dalam memberikan pembelajaran guru selalu bercerita tanpa memberi kesempatan pada anak untuk mengembangkan kreativitasnya sehingga anak merasa jenuh ketika pembelajaran berlangsung di dalam kelas. Oleh sebab itu peneliti mencari solusi permainan yang membuat anak bisa mengembangkan kreativitasnya secara optimal.

Menurut.Gallagher (dalam Rahmawati, 2010 : 13) Mengatakan bahwa *“Creativity is a mental proces by which an individual creates new ideas or products, or recombines existing ideas an product, in fashion that is novel to hin or her”* (Kreativitas merupakan suatu proses mental yang dilakukan individu berupa gagasan ataupun produk baru, atau mengkombinasikan antara keduanya yang pada akhirnya akan melekat pada dirinya), dengan kata lain anak yang kreatif adalah anak yang dapat memiliki gagasan sendiri, menciptakan suatu yang baru tanpa menjiplak atau meniru hasil karya orang lain yang mana gagasan yang dimilikinya dapat dituangkan dalam suatu hasil karya dan hasil karya tersebut menjadi ciri khas dari si anak tersebut, dengan kreativitas anak dapat mempunyai kemampuan untuk menyelesaikan suatu masalah sehingga memiliki kepuasan tersendiri.

Kreativitas anak tidak akan berkembang tanpa adanya media atau alat yang digunakan untuk menunjang kegiatan kreativitas anak. Oleh sebab itu kita sebagai pendidik harus dapat menjadi fasilitator yang baik untuk menunjang

peningkatan kreativitas anak. Dalam hal ini peneliti menggunakan cara untuk meningkatkan kreativitas anak, salah satunya dengan melukis .

Menurut Rini (2008 : 9) melukis adalah kegiatan seni menuangkan pikiran dan perasaan dalam bentuk gabungan seni gambar dan pewarnaan memakai cat air atau cat minyak pada sebidang kartas atau kanvas dengan alat berupa kuas.

Sebelumnya, sebagian masyarakat berpendapat bahwa melukis hanya bisa dilakukan oleh orang – orang tertentu saja memiliki bakat melukis sejak lahir. Mereka juga sering berasumsi bahwa melukis hanyalah sekedar kegiatan membuat suatu gambar dengan menyapukan kuas yang telah dioleskan pada cat warna diatas kertas atau kanvas. Bahkan tidak sedikit yang menganggap bahwa melukis hanya akan meninggalkan noda cat dimana – mana dan menghabiskan banyak waktu. Padahal melukis adalah salah satu kegiatan yang berperan penting dalam mengembangkan motorik halus anak, dimana mereka bisa berlatih memegang kuas, menggerakkan kuas dengan halus dan mengembangkan daya imajinasi, melukis juga sangat bermanfaat untuk media menyalurkan ide dan gagasan yang dimiliki oleh anak.

Pada kegiatan melukis ini peneliti menggunakan tehnik melukis dengan jari dan kuas. Alasan menggunakan tehnik melukis dengan jari adalah untuk memberikan sensasi pada jari dan mengajarkan anak untuk terbiasa memegang cat secara langsung, sehingga anak dapat merasakan kontrol jarinya secara langsung., sedangkan alasan menggunakan kuas yaitu anak dapat mengembangkan ekspresi melalui media lukis, melatih kecakapan dalam mengkombinasikan warna, memupuk perasaan estetika, mengembangkan imajinasi, kreasi dan fantasi, serta mempermudah anak dalam membentuk suatu garis.

Berdasarkan latar belakang diatas maka penulis mengambil judul yaitu Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Melukis Kelompok B Di TK Al – Ma’ruf Wonosari Kabupaten Bondowoso Tahun Pelajaran 2016/2017

1.2 Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang penulis kemukakan, maka untuk memudahkan pembahasan peneliti perlu merumuskan masalah penelitian yaitu :
Bagaimana Meningkatkan Kreativitas anak Melalui Melukis Kelompok B Di TK Al – Ma’ruf Wonosari Kabupaten Bondowoso Tahun Pelajaran 2016 /2017

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui bagaimana Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Melukis Kelompok B Di TK Al – Ma’ruf Wonosari Kabupaten Bondowoso Tahun Pelajaran 2016 /2017

1.4 Definisi operasional

Dalam penelitian ini operasional yang akan dipaparkan oleh peneliti, antara lain :

- a. Kreativitas adalah kemampuan seseorang dalam menuangkan ide atau gagasannya yang dituangkan dalam bentuk karya. Kreativitas akan muncul pada diri anak yang memiliki motivasi Misalnya :
 - Kaya akan inisiatif
 - Memiliki gagasan yang orisinal

- b. Melukis adalah kegiatan seni menuangkan pikiran dan perasaan dalam bentuk gabungan seni gambar dan pewarnaan. Kegiatan melukis dapat menggunakan media dan alat antara lain, Kertas, cat air, kuas dan finger painting (melukis dengan tangan).

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian tentang Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Melukis Kelompok B Di TK Al – Ma’ruf Wonosari Kabupaten Bondowoso Tahun Pelajaran 2016 /2017, yaitu :

1. Bagi anak

Agar dapat termotivasi dengan berbagai kegiatan yang menarik perhatian dan menyenangkan untuk pengembangan kemampuan Kreativitasnya.

2. Guru

Dapat menambah wawasan tentang stimulan yang tepat dalam meningkatkan kemampuan kreativitas anak, dan mendorong agar lebih kreatif dalam menciptakan beragam media dan kegiatan sesuai situasi dan kondisi perkembangan anak.

3. Orang tua

Orang tua dapat berperan secara aktif untuk pengembangan dan peningkatan potensi yang ada pada diri anak dengan memberikan fasilitas sarana dan prasarana yang sesuai dengan tingkat perkembangannya.

4. Kepala Sekolah

- a. Dijadikan sebagai dasar untuk memperbaiki proses pembelajaran sebagai upaya untuk meningkatkan kinerja dalam pembelajaran.

- b. Dari perbaikan proses kegiatan pembelajaran tersebut dapat meningkatkan profesionalisme tenaga pendidik untuk upaya peningkatan mutu pendidikan.
5. Peneliti.
- a. Mempelajari lebih dalam tentang permasalahan dalam proses kegiatan pembelajaran dan dapat melakukan pemecahan masalah.
 - b. Meningkatkan profesionalisme baik dalam proses kegiatan pembelajaran maupun diluar proses kegiatan pembelajaran.
 - c. Hasil penelitian yang dilakukan dapat digunakan sebagai dasar acuan untuk melakukan dan mengembangkan penelitian selanjutnya.

1.6 Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TK Al – Ma’ruf yang beralamatkan di Desa Kelapa sawit Kecamatan Wonosari Kabupaten Bondowoso. TK Al – Ma’ruf terdiri dari 2 kelas yaitu kelompok A dan kelompok B, yang mana terdiri 3 guru dan 1 kepala sekolah dengan jumlah peserta didik sebanyak 25 anak, terbagi dalam kelompok A sebanyak 15 peserta didik dan kelompok B sebanyak 10 peserta didik. Penelitian ini dilakukan terhadap peserta didik kelompok B yang berjumlah 10 anak, yang terdiri dari 7 anak laki-laki dan 3 anak perempuan. Penelitian ini mengamati melukis dapat meningkatkan kreativitas anak karena dengan melukis anak dapat membuat berbagai bentuk atau objek dan dapat mencampur warna.

