

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan mempunyai peranan yang sangat menentukan bagi perwujudan dari individu. Kemajuan suatu kebudayaan bergantung kepada cara kebudayaan tersebut mengenali, menghargai, dan memanfaatkan sumber daya manusia. Tujuan pendidikan pada umumnya menyediakan lingkungan yang memungkinkan anak didik untuk mengembangkan bakat dan kemampuannya secara optimal, sehingga dapat mewujudkan dirinya. Setiap orang mempunyai bakat dan kemampuan yang berbeda-beda sehingga membutuhkan pendidikan yang berbeda pula. Pendidikan bertanggung jawab untuk mengidentifikasi dan memupuk bakat atau kreativitas sejak usia dini.

Proses pembelajaran di Taman Kanak-kanak hendaknya diselenggarakan secara menyenangkan, menyenangkan, inspiratif, menantang memotivasi anak untuk berpartisipasi aktif memberi kesempatan untuk berkreasi dan kemandirian sesuai dengan tahap perkembangan fisik dan psikis anak. Kualitas pembelajaran diukur dan ditentukan oleh sejauh mana kegiatan pembelajaran tertentu dapat menjadi alat pengubah tingkah laku anak ke anak yang sesuai dengan tujuan.

Pada dasarnya setiap manusia mempunyai potensi yang kreatif. Hanya saja dalam perjalanan hidupnya ada yang mendapatkan kesempatan untuk mengembangkan potensi kreatifnya. Ada pula yang kehilangan potensi kreatifnya karena tidak mendapatkan kesempatan ataupun tidak menemukan lingkungan yang memfasilitasi berkembangnya potensi kreatif. Sungguh sangat disayangkan apabila potensi kreatif tersebut menghilang pada diri manusia.

Kreativitas seorang anak berawal dari rasa ingin tahunya yang besar. Bakat kreatif tersebut dimiliki oleh semua orang tanpa terkecuali dan bakat tersebut dapat ditingkatkan jika diasah sejak dini. Namun jika bakat kreatif tersebut tidak diasah maka bakat itu tidak akan berkembang bahkan akan menjadi bakat terpendam yang tidak dapat diwujudkan.

Perkembangan kreativitas pada anak akan berkembang secara optimal jika diberikan stimulus yang tepat. Setiap kegiatan anak harus dibuat menyenangkan, menarik perhatian anak, dan membuat nyaman anak agar setiap proses menjadi lebih efektif. Salah satu metode yang dapat memberikan kesenangan anak dan membuatnya menjadi kreatif adalah dengan bermain.

Salah satu cara untuk mengenalkan kreativitas pada anak sejak dini bisa melalui gambar atau melakukan aktivitas menggambar. Kegiatan menggambar tidak hanya dilakukan dengan pensil dan buku gambar saja, tetapi mengenalkan anak dalam menggambar menggunakan *Finger Painting*. Permainan *Finger Painting* berasal dari kata *Finger* yang artinya jari sedangkan *Painting* artinya lukisan, jadi *finger Painting* merupakan kegiatan melukis dengan menggunakan jari tangan untuk menciptakan seni kreativitas anak dalam hal melukis. Dimana anak diberi kebebasan untuk mengembangkan daya imajinasinya dengan melakukan permainan melukis dengan menggunakan jari tangan. Sehingga anak mampu mengeksplorasi seluruh kemampuannya dalam bentuk lukisan abstrak. Kreativitas memberi anak kesenangan dan kepuasan pribadi yang sangat besar dan penghargaan yang memiliki pengaruh nyata pada perkembangan pribadinya.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Kecamatan Sipatana, guru kurang memadai sarana dan prasarana dalam pembelajaran khususnya untuk sarana prasarana perkembangan kreativitas anak melalui kegiatan *finger painting*. Sehingga anak kurang optimal dalam mengembangkan kreativitasnya, terutama perkembangan kreativitas menggunakan *finger painting*. Melalui penelitian ini ditargetkan bahwa akan terjadi perkembangan kemampuan anak dengan baik diikuti dengan pemberian media pembelajaran melalui *finger painting*. Sehingga memberikan pengetahuan bagi guru bahwa perkembangan anak perlu diperhatikan dengan menggunakan media dengan baik. Diharapkan media pembelajaran yang baik anak mampu merangsang perkembangan kreativitas anak dengan baik.

Bertolak dengan pemikiran di atas, maka peneliti termotivasi untuk mengadakan penelitian sesuai dengan masalah tersebut, dengan judul “ Deskripsi

Kreativitas Anak Menggunakan *Finger Painting* Kelompok B Di Tk Negeri Pembina Kecamatan Sipatana Kota Gorontalo”.

1.2 Identifikasi Masalah

Guru kurang memadai sarana dan prasarana dalam pembelajaran khususnya perkembangan kreativitas anak pada kegiatan *Finger Painting*.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka peneliti merumuskan masalah yang diteliti yaitu “ Bagaimanakah Kreativitas Anak Menggunakan *Finger Painting* Kelompok B Di Tk Negeri Pembina Kecamatan Sipatana Kota Gorontalo”.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang ingin dicapai untuk menggambarkan kreativitas anak dengan menggunakan *Finger Painting* di kelompok B TK Negeri Pembina Kecamatan Sipatana Kota Gorontalo.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Teoritis

Adapun manfaat teoritis dalam penelitian ini yaitu:

Dapat menambah wawasan dan ilmu pengetahuan dalam memahami perkembangan kreativitas anak menggunakan *Finger Painting*.

1.5.2 Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagi peneliti, melalui penulisan ini dapat menambah pengetahuan penulis mengenai kreativitas anak usia dini menggunakan *Finger Painting*.
2. Bagi anak, melalui penelitian ini anak dapat belajar menuangkan imajinasi sesuai dengan keinginan tanpa takut salah dan dapat termotivasi dalam belajar sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar secara optimal.
3. Bagi orang tua, penulisan ini diharapkan dapat dijadikan sebagai sarana untuk menambah pengetahuan mengenai salah satu cara untuk mengasah kreativitas anak, yaitu dengan bermain *Finger painting*.