

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat (Widodo, 2020:1). Pendidikan meliputi pengajaran keahlian khusus, dan juga sesuatu yang tidak dapat dilihat tetapi lebih mendalam yaitu pemberian pengetahuan, pertimbangan dan kebijaksanaan (Rahman et al., 2020:154). Salah satu dasar utama pendidikan adalah untuk mengajar kebudayaan melewati generasi. Mengacu Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003, Pasal 1 Butir 14 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pendidikan Anak Usia Dini, selanjutnya disebut PAUD, adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Widodo, 2020:1).

Usia dini merupakan usia yang sangat menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian seorang anak. Usia itu sebagai usia penting bagi pengembangan intelegensi permanen dirinya. Mereka juga mampu menyerap informasi yang sangat tinggi. Informasi tentang potensi yang dimiliki anak usia itu, sudah banyak diketengahkan di media massa dan media elektronik lainnya. Bahkan sudah banyak penelitian yang dilakukan untuk membuktikan bahwa pada usia dini seorang anak memiliki kemampuan mengembangkan intelegensi yang sangat besar (Widodo, 2020:1).

Montessori dalam Seldin (2007:14-17) sebagaimana dikutip (Susanto, 2015:78) telah mengidentifikasi beberapa perbedaan dalam periode sensitif yang terjadi dari mulai lahir sampai usia 6 tahun. Setiap perbedaan itu mengacu pada kecenderungan yang mendorong untuk memperoleh karakteristik khusus. Sebagai contoh: pada masa-masa awal tahun pertama kehidupan anak, umumnya

mereka berada dalam periode sensitif dalam bahasa. Mereka perhatian pada apa yang diucapkan seseorang dan bagaimana cara orang mengucapkannya.

Anak-anak pada tahap ini memiliki inteligensi yang berpotensi luar biasa karena memiliki ber juta-juta saraf otak yang mulai berkembang dan memiliki daya ingatan yang kuat. Namun pada umumnya para orangtua dan guru hanya dapat mengajarkan sedikit hal pada anak-anaknya. Pada umumnya, orangtua selalu menyalahkan anak-anak apabila tingkah laku mereka tidak seperti yang diinginkan. Hal ini lebih banyak dikarenakan kurangnya pengetahuan dan pemahaman terhadap perkembangan jiwa anak. Oleh karena itu, pendidikan yang menanamkan nilai-nilai luhur kemanusiaan (pengembangan inteligensi, karakter, kreativitas, moral, dan kasih sayang) sangatlah perlu diberikan pada anak usia dini (Susanto, 2015:79).

“Dunia anak adalah dunia bermain. Dengan bermain, anak-anak menggunakan otot tubuhnya, menstimulasi indra tubuh, mengeksplorasi dunia sekitar, dan menemukan seperti apa dunia ini dan diri mereka sendiri. Lewat bermain, anak-anak akan mempelajari dan menemukan hal-hal baru, kapan harus menggunakan keahlian tersebut, serta memuaskan apa yang menjadi kebutuhannya. Lewat bermain, fisik anak akan terlatih, kemampuan kognitif, dan berinteraksi dengan orang lain pun juga akan berkembang. Akan tetapi, banyak orang tua yang menginginkan anaknya cerdas dan terampil sehingga terkadang tidak jarang orang tua membatasi waktu bermain anak. Hal ini memang tidak salah namun jangan sampai mengabaikan hak dan kebutuhan anak bermain” (Kurniawan, Khomsiyatun, & Samiaji, 2018:113).

Pengalaman edukatif yang terjadi dalam berkegiatan berkesenian pada anak usia dini tentu juga dapat mengembangkan kreativitas anak, sebagaimana Pakerti, (2005) sebagaimana dikutip Guslinda & Kurnia, (2018:90) menjelaskan bahwa “potensi kreativitas dalam diri seorang anak dapat dikenali melalui kemampuan kreatifnya yaitu: 1) berfikir kreatif, 2) kreativitas yang berkaitan dengan bakat seni yang alamiah, 3) kreativitas dalam bermain, jika pada usia dini seluruh potensi kreativitas dipupuk dan dimungkinkan berkembang maka secara beransur-ansur kreativitasnya meluas pada bidang-bidang lainnya”.

Sejalan dengan yang tercantum pada Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 pasal 1 ayat 2 tentang: Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini adalah kriteria tentang kemampuan yang dicapai anak pada seluruh aspek perkembangan dan pertumbuhan, mencakup aspek nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, serta seni. “Salah satu kemampuan dasar anak yang perlu dikembangkan adalah kemampuan motorik yang terbagi menjadi dua bagian yaitu motorik kasar dan motorik halus. motorik halus adalah meningkatnya pengoordinasian gerak tubuh yang melibatkan otot dan syaraf yang jauh lebih kecil atau detail. Menurut Suyadi, (2010:69) dalam Nalakandarsi & Setyowati, (2019) “Untuk mencapai keberhasilan dalam kreatifitasnya maka diperlukan suatu kegiatan yang menarik dan bervariasi sehingga guru dapat melihat perilaku yang muncul dari anak agar semua potensi maupun kekurangan anak dalam belajar dapat terlihat sesuai dengan masa peka atau perkembangan yang ditunjukkan oleh masing- masing anak, salah satunya dengan menggunakan metode bermain melalui kegiatan fmger painting”.

Kreatifitas pada kelompok A2 RA. Hidayatul Hikmah Lolawang Ngoro Mojokerto selama ini sudah berkembang dengan baik. Hal ini terlihat pada rutinitas keseharian saat antri untuk mencuci tangan dan saat makan bekal bersama. Namun yang menjadi persoalan pada aspek kreatifitas yaitu menggambar sekolah dengan finger painting dan eksplorasi mencampur warna pokok cat air untuk kegiatan finger painting masih kurang sempurna. Sehubungan dengan hal tersebut kreatifitas pada 15 anak melalui kegiatan pembelajaran tradisional dan menggunakan media yang monoton pada kelompok A2 RA. Hidayatul Hikmah Lolawang Ngoro Mojokerto masih kurang, hal ini terlihat pada observasi pra penelitian ketika guru memberikan pertanyaan bagaimana menggambar sekolah dengan finger painting dan bagaimana eksplorasi mencampur warna pokok cat air untuk kegiatan finger painting, sebagainya anak masih malu-malu, bingung dan kurang antusias untuk menanggapi perintah dari guru. Terkait dengan permasalahan yang terjadi pada kelompok A2 RA. Hidayatul Hikmah Lolawang Ngoro Mojokerto tersebut, peneliti ingin menerapkan permainan finger painting sebagai solusi agar kreatifitas anak meningkat.

Penerapan permainan finger painting sebagai diharapkan dapat meningkatkan kreatifitas anak. Terkait dengan uraian latar belakang di atas serta permasalahan yang dihadapi maka diadakannya penelitian dengan judul “Penerapan permainan finger painting untuk meningkatkan kreatifitas pada kelompok A2 RA. Hidayatul Hikmah Lolawang Ngoro Mojokerto”.

## **1.2. Identifikasi Masalah**

Identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Berdasarkan observasi pra penelitian, kreatifitas pada 15 anak melalui kegiatan pembelajaran tradisional pada kelompok A2 RA. Hidayatul Hikmah Lolawang Ngoro Mojokerto masih kurang. Hal ini terlihat ketika guru memberikan pertanyaan bagaimana Menggambar sekolah dengan finger painting dan eksplorasi mencampur warna pokok cat air untuk kegiatan finger painting, anak masih malu-malu, bingung dan kurang antusias untuk menanggapi perintah dari guru.
2. Terkait dengan permasalahan yang terjadi pada kelompok A2 RA. Hidayatul Hikmah Lolawang Ngoro Mojokerto tersebut, Penerapan permainan finger painting belum digunakan sebagai solusi agar kreatifitas anak meningkat.

## **1.3. Pembatasan Masalah**

Mengingat keterbatasan peneliti, maka pada penelitian ini membatasi permasalahan sebagai berikut:

1. Subyek penelitian adalah anak usia 5-6 tahun pada kelompok A2 RA. Hidayatul Hikmah Lolawang Ngoro Mojokerto yang berjumlah 15 anak.
2. Fokus dalam penelitian ini terbatas pada peningkatan kreatifitas anak.
3. model/strategi pembelajaran yang digunakan adalah permainan finger painting.
4. Penelitian ini dilaksanakan dalam kurun waktu pembelajaran semester ganjil tahun pelajaran 2020/2021 (1. Juli Sd. 31 Agustus 2020)

#### **1.4. Rumusan Masalah**

Dari uraian diatas yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah terdapat perbedaan kreatifitas anak yang diajar sebelum menggunakan permainan finger painting dan setelah menggunakan permainan finger painting pada kelompok A2 RA. Hidayatul Hikmah Lolawang Ngoro Mojokerto?
2. Apakah terdapat interaksi permainan finger painting terhadap kreatifitas pada kelompok A2 RA. Hidayatul Hikmah Lolawang Ngoro Mojokerto?

#### **1.5. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah

1. Mendeskripsikan perbedaan kreatifitas anak yang diajar sebelum menggunakan permainan finger painting dan setelah menggunakan permainan finger painting pada kelompok A2 RA. Hidayatul Hikmah Lolawang Ngoro Mojokerto.
2. Mendeskripsikan interaksi permainan finger painting terhadap kreatifitas pada kelompok A2 RA. Hidayatul Hikmah Lolawang Ngoro Mojokerto.

#### **1.6. Manfaat Penelitian**

1. Bagi Sekolah:
  - a. Sebagai sumbangan pemikiran dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menggunakan model /strategi pembelajaran permainan finger painting.
  - b. Sebagai bahan referensi untuk memperoleh gambaran mengenai penerapan permainan finger painting dalam kegaitan pembelajaran untuk meningkatkan kreatifitas anak.
2. Bagi guru:
  - a. Memberikan motivasi kepada guru khususnya guru Pendidikan Anak Usia Dini untuk mengembangkan permainan finger painting.
  - b. Menambah wawasan guru tentang model pembelajaran yang dapat meningkatkan kreatifitas anak.
  - c. Sebagai rujukan atau gambaran bagaimana penerapan permainan finger painting dapat meningkatkan kreatifitas anak.

3. Bagi Anak:

Pertumbuhan dan perkembangan anak tercapai secara optimal khususnya aspek kreatifitas dengan menerapkan permainan finger painting.

4. Bagi peneliti:

Untuk menambah pengetahuan dan sebagai referensi bagi peneliti lain dalam melakukan penelitian selanjutnya.