

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembentukan manusia dimulai dari masa anak dalam kandungan, yang selanjutnya diikuti oleh perkembangan anak setelah dilahirkan dan tumbuh menjadi dewasa (Hurlock, 1978). Renzulli menjelaskan bahwa pendidikan mempunyai peranan yang sangat menentukan bagi perkembangan dan perwujudan diri individu, pendidikan juga bertanggung jawab untuk memandu (yaitu mengidentifikasi dan membina) serta memupuk (yaitu mengembangkan dan meningkatkan) bakat tersebut. Dalam menentukan perkembangan anak bukan hanya intelegensi (kecerdasan) melainkan juga kreativitas dan motivasi untuk berprestasi (Munandar, 1981:6).

GBHN 1993 menyatakan bahwa pengembangan kreativitas (daya cipta) hendaknya dimulai pada usia dini, yaitu di lingkungan keluarga sebagai tempat pendidikan pertama dan pendidikan pra sekolah. Menurut Maslow (Munandar, 1981:12) kreativitas adalah kemampuan untuk dapat berkreasi dengan cara mewujudkan (mengaktualisasikan) dirinya, dan perwujudan atau aktualisasi diri merupakan kebutuhan pokok pada tingkat tertinggi dalam hidup manusia.

Dalam kehidupan ini kreativitas sangat penting, karena kreativitas merupakan suatu kemampuan yang sangat berarti dalam proses kehidupan manusia. Kreativitas tidak akan muncul pada anak yang tidak memiliki motivasi tinggi, rasa ingin tahu, dan imajinasi anak, semakin banyak

pengetahuan yang diperoleh anak, semakin baik dasar untuk mencapai hasil yang kreatif. Kreativitas perlu dipupuk, dikembangkan dan ditingkatkan, disamping mengembangkan kecerdasan dan ciri-ciri lain yang menunjang pembangunan. Melalui kreativitas pula, anak dapat mengkreasikan sesuai dengan bakat ataupun kemampuan, anak dapat memecahkan suatu masalah dan dapat meningkatkan kualitas hidupnya di masa yang akan datang (Setianingsih, 2011:1).

Banyak cara dan upaya dalam mengembangkan, memupuk, dan meningkatkan kreativitas, namun terdapat beberapa permasalahan yang terjadi, baik di lingkungan sekolah maupun keluarga. Menurut Guilford (Munandar, 2004:7) mengemukakan bahwa dalam bidang pendidikan penekanannya lebih pada hafalan dan mencari satu jawaban yang benar terhadap soal-soal yang diberikan, proses-proses pemikiran tinggi termasuk berpikir kreatif jarang dilatih. Hal tersebut senada dengan pengembangan kemampuan kreativitas anak di Indonesia masih belum optimal, terbukti dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Jellen dan Urban (Supriadi, 1994:84; Rachmawati dan Kurniati, 2005:6) yang menunjukkan bahwa Indonesia menempati urutan posisi terendah dibandingkan 8 negara lainnya yaitu Filipina, Amerika Serikat, Inggris, Jerman, India, Kamerun dan Zulu.

Dalam upaya membantu anak merealisasikan potensinya, seringa kali lingkungan sekolah dan keluarga menggunakan cara-cara paksaan agar anak belajar, dengan demikian cara paksaan tersebut tidak merangsang tumbuhnya kreativitas anak. Pandangan kreativitas sebagai sifat yang diwarisi oleh orang

yang berbakat luar biasa atau genius. Kreativitas diasumsikan sebagai suatu yang dimiliki atau tidak dimiliki dan tidak banyak yang dapat dilakukan melalui pendidikan untuk mempengaruhinya. Selain itu kendala konseptual lainnya terhadap kreativitas terletak pada alat-alat ukur (tes) yang biasanya dipakai di sekolah-sekolah, yaitu tes *intelegensi* tradisional yang mengukur kemampuan siswa untuk belajar, dan tes prestasi belajar untuk menilai kemajuan siswa selama program pendidikan (Munandar, 2004:7).

Hal tersebut dikuatkan juga oleh hasil observasi yang dilakukan di TKK BPK PENABUR 246 - Bandung bahwa salah satu kendala meningkatkan kreativitas pada anak, pada kegiatan seni yang seringkali dilakukan di sekolah dianggap sebagai rutinitas biasa tanpa didorong oleh motivasi tinggi, kurangnya pengetahuan dan latihan para guru tentang kreativitas, Pada saat proses pembelajaran guru jarang menggunakan media atau alat peraga konkret atau gambar yang mewakilinya. Pengayaan media pembelajaran yang disediakan di sekolah tidak menarik dan terpaku pada lembar kegiatan siswa (LKS) atau buku paket sehingga proses pembelajaran terlihat monoton, mengeksplorasi ataupun mencoba hal-hal baru hampir tidak pernah diberikan kepada anak, sehingga seringkali membuat anak tidak bersemangat dan membuat anak cepat bosan untuk mengikuti proses pembelajaran.

Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna bagi anak sangatlah penting dan perlu dilakukan sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan kreativitas di Taman Kanak-kanak. Media

pembelajaran yang digunakan saat memberikan materi pada anak-anak sangat berpengaruh terhadap penyerapan materi. Oleh karena itu perlu adanya media yang menarik, berguna untuk membangun suasana senang serta dapat membantu anak memahami materi pelajaran yang akan disampaikan oleh guru. Pengayaan media yang menarik dan menciptakan suasana belajar untuk meningkatkan kreativitas anak TKK BPK PENABUR 246 perlu terus diupayakan.

Selain itu, cara mendidik anak di lingkungan sekolah terlalu banyak mengontrol dan lebih banyak memberikan pola-pola yang sama kepada anak yang dapat menghambat kreativitas anak. Di sekolah guru cenderung mengontrol dalam pembelajaran yang lebih menekankan pada kemampuan akademik. Anak dituntut untuk lebih menguasai kemampuan membaca, menulis dan berhitung (calistung). Guru cenderung berperan dominan dalam pembelajaran, guru mengarahkan anak untuk belajar sesuai dengan keinginannya dan lebih menyukai hasil karya anak sesuai dengan apa yang diperintangkannya sehingga anak tidak mempunyai kesempatan untuk memilih yang anak sukai.

Kendala yang dihadapi oleh lingkungan keluarga dalam meningkatkan kreativitas anak, pengajaran yang diberikan oleh keluarga cenderung bersifat akademis. Demikian pula Rachmawati dan Kurniati (2010:26-27) menjelaskan:

Pengajaran yang bersifat akademis cenderung hanya mengembangkan otak kiri dan mengabaikan pengembangan otak kanan. Kegiatan-kegiatan seperti membaca, menulis, berhitung, ataupun kemampuan yang banyak menggunakan cara berpikir logis, rasional dan linier

ataupun sekedar menghafal data merupakan kegiatan yang dapat mengembangkan otak kiri. Sedangkan bentuk kegiatan yang mengembangkan otak kanan di antaranya seperti menggambar, bermian musik, mengarang bebas, dan drama jarang dilakukan. Dengan demikian terjadi ketidakseimbangan fungsi otak kiri dan kanan. Hingga akhirnya terjadi penurunan kreativitas (*creativity drop*) pada anak usia 7-12 tahun.

Senada dengan hal di atas, yaitu keinginan orang tua yang berlebihan dalam membantu anak untuk berprestasi sebaik mungkin, mereka mendorong anak dalam bidang-bidang yang tidak diminati anak, akibatnya meskipun anak berprestasi cukup baik menurut ukuran standar, mencapai nilai tinggi, mendapat penghargaan, tetapi mereka tidak menyukai kegiatan tersebut sehingga tidak menghasilkan sesuatu yang betul-betul kreatif.

Berbagai cara dapat dilakukan untuk mengembangkan dan meningkatkan kreativitas anak, salah satunya melalui kegiatan bermain. Bermain merupakan metode efektif untuk mengembangkan kreativitas anak (Rachmawati dan Kurniati, 2005:55). Proses pembelajaran dengan kegiatan menyenangkan bagi anak-anak yaitu melalui bermain, diharapkan dapat berkarya, berimajinasi, mengambil prakarsa, karena hanya dengan itu mereka akan berani mengambil resiko.

Moeslichatoen (2004:32) mengungkapkan bahwa melalui kegiatan bermain anak dapat mengembangkan kreativitasnya yaitu melakukan kegiatan yang mengandung kelenturan, memanfaatkan imajinasi atau ekspresi diri, kegiatan-kegiatan pemecahan masalah, mencari cara baru dan lain-lain. Terdapat berbagai kegiatan melalui permainan yang dapat mengembangkan kreativitas anak diantaranya adalah kegiatan *painting* (melukis), kegiatan

printing (mencetak), kegiatan *drawing* (menggambar), kegiatan *collage* (menempel), dan kegiatan *modelling* (membentuk). Demikian pula Pamadhi dan Sukardi (2008:3.1) menjelaskan:

Melukis adalah kegiatan belajar dengan bermain bentuk dan warna serta garis yang disusun dalam suatu media, baik itu kertas, kain, kanvas, maupun dinding yang luas. Melukis merupakan sebuah media untuk mengutarakan pendapatnya, di dalamnya terkandung seribu makna yang tidak dipunyai oleh orangtua.

Melukis dapat dilakukan dengan media *konvensional* yaitu melukis dengan media atau langkah-langkah yang menggunakan peralatan standar, misalnya: menggambar dengan pensil, pastel, cat air, atau yang lainnya. Sedangkan media *inkonvensional* yaitu melukis dengan media yang tidak lazim digunakan, misalnya arang, lilin, finger painting, mencetak dengan berbagai benda, dan lain-lain. Melukis dengan media *inkonvensional* menciptakan gambar atau lukisan dengan bervariasi teknik, merupakan percampuran teknik standar dengan yang lain (Pamadhi dan Sukardi, 2008:3.24).

Selanjutnya definisi melukis *inkonvensional* diperjelas oleh Yulia Puspita (wawancara, 23-5-2011), melukis *inkonvensional* merupakan melukis dengan cara yang berbeda atau teknik yang yang bervariasi, media yang digunakan dalam melukis *inkonvensional* berbeda dari media-media yang pada umumnya digunakan.

Kegiatan melukis merupakan kegiatan yang dapat dilakukan di *Play Group*, Tempat Penitipan Anak, ataupun di Taman Kanak-Kanak. Anak akan merasa senang sesudah melakukan coretan, setidaknya coretan itu akan

menjadi tulisan anak yang menggambarkan angan-angan dan keinginan serta catatan apa yang pernah dialami anak, peristiwa susah, senang atau marah. Anak melukis selayaknya bermain kertas atau benda-benda mainan yang lain.

Kegiatan melukis memiliki manfaat yaitu, untuk dapat melatih kemampuan motorik halus anak, menstimulasi kemampuan logika anak, melatih kepekaan estetika, kemampuan daya bayang ruang (*spatial sense*), serta memunculkan ide-ide kreatif pada anak (Rachmawati, 2005:1). Biasanya aktivitas melukis yang dilakukan di sekolah hanya dengan menggunakan cat, kuas, dan kertas, sebagai pengganti cat, kuas, dan kertas kita dapat mencoba hal baru dengan menggunakan lilin sebagai bahan untuk melukis untuk anak, kelereng sebagai pengganti kuas, kain sebagai pengganti kertas, atau pun pewarna makanan sebagai pengganti cat air. Kegiatan melukis ini dapat menggunakan bahan-bahan dan media yang berada di lingkungan sekitar anak. Dalam kegiatan ini anak dapat mengeksplorasi dan berkeaktivitas melalui hal-hal yang anak baru ketahui.

Pernyataan di atas dapat diperkuat dengan hasil penelitian bahwa pada dasarnya anak telah memiliki potensi yang kreatif sejak lahir walaupun tingkatnya berbeda-beda, dan dapat dikembangkan dan dipupuk. Kreativitas anak dapat dikembangkan melalui bermain dan dengan berbagai media sesuai dengan stimulasi yang tepat. Beberapa hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti terdahulu:

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Salwah (2007) menunjukkan bahwa pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) dapat meningkatkan

kreativitas anak usia dini. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Rohmah (2009) menunjukkan bahwa permainan edukatif dapat meningkatkan kreativitas anak. Permainan edukatif yang dapat meningkatkan kreativitas tersebut, diantaranya: plastisin, pensil warna/crayon, meronce (manik-manik). Hasil penelitian yang dilakukan Yuni (2008) menunjukkan pembelajaran melukis dengan jari dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak TK. Selain itu, hasil penelitian yang dilakukan Yossi (2008) menunjukkan kreativitas anak meningkat setelah dilaksanakannya tindakan pada pembelajaran sains dengan pendekatan keterampilan proses.

Pada prinsipnya melukis *inkonvensional* merupakan cara berkreasi menggunakan peralatan dan teknik yang tidak biasa. Cara kerjanya seperti eksperimentasi (percobaan). Melukis *inkonvensional*, suatu teknik yang dapat melatih dan mengembangkan kreativitas anak, karena teknik *inkonvensional* menggunakan berbagai macam variasi, selain itu menggabungkan teknik standar dengan teknik yang baru dalam melukis. Melukis dianggap sebagai media ketika anak tidak mampu mengucapkan kata-kata maka anak melukis.

Selain itu melukis memiliki banyak manfaat bagi perkembangan anak. Media lilin digunakan sebagai salah satu bentuk variasi dalam pembelajaran melukis untuk anak, diharapkan melalui melukis *inkonvensional* dan menggunakan media lilin dapat menumbuhkan rasa penasaran anak dalam mengembangkan kreativitasnya, dikarenakan menggunakan bahan-bahan yang berbeda pada umumnya, sifat bermainnya lebih banyak dan anak dapat

menginterpretasi teknik dan media yang berbeda sehingga anak mau mencoba dan mengkreasikan idenya.

Namun penelitian mengenai kegiatan melukis inkonvensional dengan media lilin dalam upaya meningkatkan kreativitas anak masih jarang atau sulit ditemukan oleh karena itu penulis tertarik untuk mengetahui lebih lanjut tentang bagaimana penerapan melukis inkonvensional dengan teknik lilin dalam mengembangkan kreativitas anak. Oleh karena itu, dalam penelitian ini penulis merumuskan judul **“Upaya Meningkatkan Kreativitas Melukis Anak Dengan Menggunakan Lilin.”**

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini, dituangkan dalam pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana kondisi objektif kreativitas anak kelompok A TKK BPK PENABUR 246 - Bandung?
2. Bagaimana pelaksanaan dalam kegiatan melukis dengan menggunakan lilin untuk meningkatkan kreativitas anak kelompok A TKK BPK PENABUR 246 - Bandung?
3. Bagaimana peningkatan kreativitas anak kelompok A TKK BPK PENABUR 246 - Bandung setelah melakukan kegiatan melukis dengan menggunakan lilin?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui kondisi objektif kreativitas anak kelompok A TKK BPK PENABUR 246 - Bandung.
2. Untuk mengetahui penerapan kegiatan melukis dengan menggunakan lilin dalam meningkatkan kreativitas anak kelompok A TKK BPK PENABUR 246 - Bandung.
3. Untuk mengetahui peningkatan kreativitas anak kelompok A TKK BPK PENABUR 246 - Bandung dalam kegiatan melukis dengan menggunakan lilin.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, baik secara langsung ataupun tidak langsung bagi perkembangan ilmu pengetahuan, peningkatan mutu pendidikan, dan untuk penelitian-penelitian lebih lanjut.

Secara spesifik manfaat yang diharapkan adalah sebagai berikut :

1. Manfaat teoritis:

Sebagai bahan masukan teori untuk menambah informasi yang menyangkut pemberian kegiatan melukis dengan menggunakan lilin dalam upaya meningkatkan kemampuan kreativitas anak usia taman kanak-kanak.

2. Manfaat praktis:

a. Bagi Peneliti

Memberikan pengalaman dan wawasan pribadi dalam melakukan penelitian pendidikan khususnya tentang upaya meningkatkan kreativitas melukis anak dengan menggunakan lilin.

b. Bagi Orang tua

Hasil temuan penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada para orangtua bahwa pengembangan kreativitas anak sangat penting, walaupun tingkat kreativitas anak berbeda-beda satu dengan yang lainnya. Yang dapat dikembangkan melalui berbagai cara dan salah satunya adalah dalam kegiatan melukis dengan menggunakan lilin.

c. Bagi Guru dan Sekolah

Sebagai bahan rujukan untuk dapat memanfaatkan hasil penelitian ini untuk mengoptimalkan dalam pengembangan kreativitas anak dan upaya menstimulasi serta merancang pembelajaran yang dapat meningkatkan kreativitas di Taman Kanak-Kanak.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan bagi peneliti selanjutnya dan dapat dijadikan bahan kajian lebih lanjut mengenai upaya meningkatkan kreativitas melukis anak dengan menggunakan lilin.

E. Asumsi Dasar

1. Kreativitas merupakan kunci sukses dan keberhasilan dalam kehidupan.

Orang yang tidak kreatif, kehidupannya statis dan sulit sekali meraih keberhasilan. Munandar (1981:45) menyatakan bahwa dengan berkreasi orang dapat mewujudkan dirinya, kreativitas sebagai kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian suatu masalah, bersibuk diri secara kreatif tidak hanya bermanfaat bagi diri sendiri dan lingkungan tetapi juga memberikan kepuasan kepada individu, kreativitas yang memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya.

2. Kreativitas merupakan salah satu potensi yang dimiliki anak yang perlu dikembangkan sejak usia dini, karena dengan kreativitas orang dapat mewujudkan atau mengaktualisasikan dirinya, dan aktualisasi diri merupakan kebutuhan pokok pada tingkat tertinggi dalam hidup manusia (Munandar, 2004:31).

3. Rachmawati dan Kurniati (2005:90) mengungkapkan bahwa pengembangan kreativitas dapat dilakukan melalui menciptakan produk (harta karya).

4. Melukis adalah usaha untuk memahami lingkungan sekitar, baik lingkungan fisik dengan berbagai macam benda, maupun lingkungan nonfisik (Pamadhi dan Sukardi, 2008:3.2).

F. Definisi Operasional

1. Kreativitas

Kreativitas (*creativity*) ialah kemampuan untuk menghasilkan sesuatu dengan cara-cara yang baru dan tidak biasa serta memberikan suatu solusi yang unik terhadap masalah-masalah. Kreativitas anak TK yang akan dibahas dalam penelitian ini dibatasi pada penilaian empat macam perilaku kreatif yaitu :

- a. *Fluency* (kelancaran), yaitu mampu mewarnai objek lukisan dengan banyak variasi warna, dan mampu membuat objek lukisan secara beragam.
- b. *Flexibility* (keluwesan), yaitu mampu melukis dengan menggunakan media lilin, mampu bereksperimen mencampur warna dengan menggunakan media cat air atau poster, dan pewarna makanan.
- c. *Originality* (keaslian), yaitu mampu menciptakan lukisan yang berbeda dan mampu menggunakan bahan dan ide dengan cara yang orisinal.
- d. *Elaboration* (keterperincian), mampu melukis sesuai dengan tema, mampu menceritakan isi lukisan yang dibuat oleh anak, dan mampu berkomentar positif terhadap kreasi anak-anak lain.

2. Kegiatan Melukis dengan Menggunakan Lilin

Melukis adalah kegiatan mengolah medium dua dimensi atau permukaan dari objek tiga dimensi untuk mendapat kesan tertentu. Melukis *inkonvensional* adalah suatu cara melukis dengan berbagai macam variasi, melukis *inkonvensional* menggabungkan teknik yang standar dengan teknik

variasi, dan menggunakan bahan-bahan yang tidak lazim digunakan. Media lilin digunakan sebagai salah satu teknik untuk mengembangkan dan mengasah kerativitas anak. Dengan demikian menggunakan bahan-bahan yang berbeda pada umumnya diharapkan anak secara spontanitas dapat memunculkan ide-ide kreatifnya. Medium lukisan bisa berbentuk apa saja, seperti kanvas, kertas, papan, dan bahkan film di dalam fotografi bisa dianggap sebagai media lukisan. Alat yang digunakan juga bisa bermacam-macam, dengan syarat bisa memberikan imajisi tertentu kepada media yang digunakan.

Kegiatan melukis merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi anak karena anak dapat mengutarakan semua perasaan yang dimilikinya. Dalam kegiatan melukis media dan bahan yang digunakan dapat menggunakan pewarna bahan makanan sebagai cat air, kelereng, sedotan sebagai pengganti kuas, serat dapat menggunakan lilin sebagai media melukis untuk anak. Karena menggunakan bahan dan media yang berbeda pada umumnya diharapkan dapat meningkatkan kreativitas anak dan kegiatan pembelajaran yang dilakukan tidak hanya berpacu untuk meningkatkan kognitif anak serta menghilangkan rasa jenuh dan bosan anak karena pembelajaran yang dilakukan tidak bervariasi.

G. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan ini terdiri dari 5 bab yaitu; **Bab I** meliputi pendahuluan, yang memuat tentang latar belakang masalah, rumusan

masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, dan sistematis penulis. **Bab II** meliputi kajian teoritis, merupakan landasan teori dan gambaran umum mengenai dasar penelitian atau teori yang melandasi. **Bab III** meliputi metode penelitian, memuat beberapa komponen diantaranya metode penelitian, prosedur penelitian, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, analisis data, lokasi dan sampel penelitian. **Bab IV** meliputi hasil penelitian dan pembahasan memuat tentang, analisis data untuk menghasilkan temuan dan pembahasan yang dikaitkan dengan kajian teoritis. **Bab V** meliputi kesimpulan dan saran, berupa penarik kesimpulan, serta pengajuan saran dan rekomendasi sehubungan dengan potensi keberadaan objek penelitian guna peningkatan dan pengembangan.

