

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini pada hakikatnya adalah anak yang berusia 0-6 tahun yang sedang berada dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan baik fisik maupun mental yang paling pesat. Pertumbuhan dan perkembangan telah dimulai sejak prenatal, yaitu sejak dalam kandungan. Pembentukan sel syaraf otak, sebagai modal pembentukan kecerdasan, terjadi saat anak dalam kandungan. Setelah lahir tidak terjadi lagi pembentukan sel syaraf otak, tetapi hubungan antar sel syaraf otak (sinap) terus berkembang. Begitu pentingnya usia dini, hingga terdapat beberapa teori yang menyatakan bahwa pada usia empat tahun 50% kecerdasan telah tercapai, dan 80% pada usia delapan tahun, sehingga anak usia dini memerlukan stimulasi yang tepat melalui pendidikan anak usia dini (Suyanto,2005:7).

Sejak bayi hingga dewasa, setiap orang membutuhkan aktifitas untuk mengisi waktu dengan hal yang menyenangkan. Bagi seorang anak, bermain adalah belajar dan bekerja. Melalui bermain, anak memperoleh pelajaran yang mengandung aspek perkembangan kognitif, sosial, emosi dan fisik. Melalui kegiatan bermain dengan menggunakan alat permainan, anak dirangsang untuk berkembang secara umum baik perkembangan kognitif cara pengetahuan anak, motorik kasar anak dan lingkungan sosial anak.

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 perkembangan motorik halus anak TK DARUSSALAM perlu terus diupayakan.

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. Aspek-aspek perkembangan anak usia dini yang dikembangkan melalui PAUD meliputi fisik-motorik, intelektual, moral, emosional, sosial, bahasa, dan kreatifitas (Suyanto, 2005:50).

Moeslichatoen (2004 : 32) mengungkapkan bahwa melalui kegiatan bermain anak dapat mengembangkan kreativitasnya yaitu melakukan kegiatan 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 penilaian yang dapat mengembangkan kreativitas anak diantaranya adalah kegiatan *painting* (melukis), kegiatan *printing* (mencetak), kegiatan *drawing* (menggambar), kegiatan *college* (menempel), dan kegiatan *modeling* (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 orang tua.

Melukis dapat dilakukan dengan media *inkonvensional* 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).

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 kertas atau benda-benda mainan yang lalu.

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 aktifitas 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 cat air. Kegiatan melukis ini dapat menggunakan bahan-bahan dan media yang berada di lingkungan sekitar anak. Dalam kegiatan ini anak dapat mengeksplorasi dan berkreaitivitas melalui hal-hal yang anak baru ketahui.

Pernyataan diatas 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.

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 mengungkapkannya melalui 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 (*candle painting*) 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 serta media yang berbeda sehingga anak mau mencoba juga mengkreasikan idenya.

Namun penelitian mengenai kegiatan melukis *inkonvensional* dengan media lilin dalam upaya meningkatkan motorik halus 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.

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 perkembangan motorik halus anak TK DARUSSALAM perlu terus diupayakan. Berdasarkan uraian dari latar belakang, maka peneliti tertarik untuk meneliti tentang **“IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN MELUKIS DENGAN LILIN (*CANDLE PAINTING*) di TK DARUSSALAM”**.

## **B. Identifikasi dan Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka penulis merumuskan permasalahan yang dituangkan di dalam pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana kondisi objektif melukis dengan lilin (*candle painting*) dalam pembelajaran di kelompok A TK Darussalam Bandung Tahun ajaran 2012-2013 ?

2. Bagaimana implementasi melukis dengan lilin (*candle painting*) dalam pembelajaran di kelompok A TK Darussalam Bandung Tahun ajaran 2012-2013 ?
3. Bagaimana sistem evaluasi melukis dengan lilin (*candle painting*) dalam pembelajaran pada kelompok A TK Darussalam Bandung Tahun ajaran 2012-2013 ?

### **C. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari diadakannya penelitian ini oleh penulis adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kondisi objektif/profil pembelajaran pada kelompok A TK Darussalam Bandung Tahun ajaran 2012-2013.
2. Untuk mengetahui implementasi pembelajaran melukis dengan lilin (*candle painting*) pada kelompok A TK Darussalam Bandung Tahun ajaran 2012-2013.
3. Untuk mengetahui sistem evaluasi melukis dengan lilin (*candle painting*) dalam pembelajaran pada kelompok A TK Darussaalam Bandung Tahun ajaran 2012-2013.

### **D. Manfaat atau Signifikasi Penelitian**

Manfaat peneliti ini sebagai berikut :

1. Bagi Anak  
Membantu anak dalam meningkatkan kemampuan motorik halus melalui kegiatan melukis dengan lilin (*canle painting*).
2. Bagi Guru  
Sebagai masukan dan gambaran mengenai pelaksanaan pembelajaran melukis dengan lilin (*candle painting*).
3. Bagi Sekolah  
Sebagai rujukan dalam pengembangan atau penyediaan sarana dan prasarana yang menunjang terhadap pelaksanaan melukis dengan lilin (*candle painting*).

## **E. Struktur Organisasi Penulisan Skripsi**

### **1. Bab I Pendahuluan**

Bab ini membahas mengenai latar belakang masalah, perumusan masalah yang diangkat dalam penelitian ini, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, dan sistematika penulisan.

### **2. Bab II Kajian Pustaka**

Bab ini membahas tentang kajian-kajian pustaka mengenai Konsep melukis, Konsep *menggenggam*, Konsep menggores, Konsep menjiplak, konsep melukis dengan lilin (*candle painting*) serta Penelitian-penelitian terdahulu.

### **3. Bab III Metode Penelitian**

Bab ini membahas tentang metode penelitian yang digunakan untuk melakukan penelitian, yakni metode penelitian deskriptif kuantitatif..

### **4. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Bab ini berisi mengenai pembahasan dan penjabaran tentang pertanyaan-pertanyaan di rumusan masalah yang didapatkan dari penelitian yang dilakukan penulis selama berada di tempat penelitian.

### **5. Bab V Kesimpulan dan Rekomendasi**

Bab ini membahas tentang kesimpulan dari hasil penelitian yang dilakukan penulis dan rekomendasi sebagai sumbangan pemikiran sebagai bahan penelitian lebih lanjut.