

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang ada (Munandar, 1985, hlm. 47). Sedangkan menurut Rachmawati & Kurniati (2005, hlm. 15) “Kreativitas merupakan suatu proses mental yang dilakukan individu berupa gagasan atau produk baru, atau mengkombinasikan antara keduanya yang pada akhirnya akan melekat pada dirinya”. Selanjutnya definisi kreativitas Menurut Rothemberg (dalam Mutiah, 2010, hlm. 42) kreativitas adalah “kemampuan untuk menghasilkan ide atau gagasan dan solusi yang baru dan berguna untuk memecahkan masalah dan tantangan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.”

Dapat disimpulkan dengan adanya kreativitas, seseorang dapat menciptakan dan membuat hal-hal yang baru dengan cara mengkombinasikannya dan memperbaiki dari yang sudah ada sebelumnya menjadi suatu hal yang baru kemudian akan melekat pada dirinya, dan dapat berguna untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.

Kreativitas juga terjadi pada anak, pada dasarnya setiap anak berpotensi untuk kreatif namun bergantung pada sejauh mana potensi kreatif itu dapat digali dan diasah agar potensi yang anak miliki dapat tersalurkan dan teroptimalkan dengan baik. Seperti yang diungkapkan oleh Rachmawati & Kurniati (2005, hlm. 41) “Anak pada dasarnya dilahirkan dengan membawa potensi kreatif yang harus di bimbing dan diarahkan agar dapat berkembang secara optimal” Selain itu dalam bukunya Muharam (1992, hlm. 23) “pada dasarnya semua anak adalah kreatif. Semua anak mampu mengembangkan kreativitasnya dalam bentuk apapun, termasuk dalam hal kreativitas.”

Dalam hal ini kreativitas merupakan suatu potensi yang sudah ada sejak dilahirkan, namun potensi tersebut tidak akan berkembang secara optimal apabila tidak diberi stimulasi dan tidak mendapatkan pendidikan serta stimulasi dari lingkungannya. Setiap individu memiliki potensi kreatif, yang membedakan antara individu yang satu dengan yang lain adalah besar atau kecilnya potensi

tersebut. Kreativitas sangatlah penting, karena dengan adanya kreativitas anak dapat bereksplorasi dan mengembangkan daya imajinasi menjadi sesuatu hal yang baru, orsinil, dan berbeda.

Ada tiga tahapan kritis dari penahapan perkembangan kreativitas yang sangat penting bagi pendidikan menurut Mutiah (2010, hlm. 45) yaitu:

- (1) Tahap inisiatif (usia 4-6 tahun), pada tahap ini anak mengembangkan rasa ingin tahu, berinisiatif, berimajinasi, dan berfantasi melalui aktivitas bermain;
- (2) Tahap kerajinan (usia 7-12 tahun), pada tahap ini terjadi *creativity drop*, yaitu suatu gejala menurunnya kreativitas anak, karena energi psikisnya diarahkan kepada tugas dan kegiatan belajar di sekolah yang berpola konvergen;
- (3) Tahap identitas (usia 13-18 tahun), dimana anak menjalani periode operasi formal dan pasca-opreasi formal dalam perkembangan intelektualnya.

Pendidikan anak usia dini memegang peran yang sangat penting dalam perkembangan anak karena merupakan pondasi dasar dalam menentukan masa depannya. Seperti yang diungkapkan oleh Money (dalam Arismantoro, 2008, hlm. 13), masa usia prasekolah merupakan saat yang paling penting dalam rentang kehidupan manusia. Hal ini karena pada usia ini perkembangan kecerdasan anak mengalami peningkatan yang pesat, dan anak mulai sensitif menerima berbagai upaya untuk mengembangkan seluruh potensi yang ada pada dirinya.

Anak yang berusia 0-6 tahun memiliki masa perkembangan kecerdasan yang sangat pesat sehingga masa ini disebut *golden age* (masa emas) yaitu masa-masa dimana kemampuan otak anak untuk menyerap informasi sangat tinggi, oleh karena itu masa *golden age* sering juga disebut masa-masa penting anak yang tidak bisa diulang. Menurut Wahyudin (2011, hlm.6) “Masa peka adalah masa terjadinya kematangan fungsi fisik dan psikis yang siap merespon stimulasi yang diberikan oleh lingkungan dan sebagai peletak dasar pertama untuk mengembangkan kemampuan kognitif, afektif, psikomotorik, bahasa, sosio-emosional dan spiritual.”

Masa ini merupakan peluang yang sangat besar untuk membantu anak mengembangkan kemampuan yang dimilikinya dengan memberikan stimulasi yang tepat dan sesuai dengan tahapan perkembangan anak. Banyak hal yang dapat diberikan kepada anak untuk membantu mengembangkan potensi yang dimiliki.

Potensi yang tidak kalah penting bagi perkembangan kecerdasan anak yaitu kreativitas anak.

Kreativitas sebagai fungsi penyesuaian manusia terhadap lingkungan, menurut teori Piaget memiliki fungsi asimilasi dan akomodasi secara komplementer dalam rangka pembentukan pengetahuan sebagai tindakan, untuk mencapai keseimbangan (Semiawan, 1990). Berdasarkan teori ini maka yang sangat penting diperhatikan dalam pengembangan kreativitas anak, adalah pemberian pengalaman dan pengetahuan anak yang beranekaragam dalam proses pembelajaran. (Mutiah, 2010, hlm. 44).

Proses pembelajaran yang diberikan oleh guru harus menyenangkan dan bisa menarik perhatian anak dengan menggunakan strategi pembelajaran yang kreatif dan inovatif, seperti yang diungkapkan oleh Hamzah (2008, hlm. 155):

Dalam melakukan pengajaran guru harus menyiapkan strategi pembelajaran yang melibatkan berbagai komponen sebagai bagian dari prosedur yang digunakan untuk menghasilkan hasil belajar tertentu. Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna bagi anak sangatlah penting serta perlu dilakukan sebagai upaya untuk meningkatkan kreativitas melukis anak di Taman Kanak-kanak.

Media pembelajaran yang digunakan saat memberikan materi pada anak akan sangat berpengaruh terhadap penyerapan materi. Oleh karena itu dengan adanya media yang menarik, dapat berguna untuk membangun suasana belajar yang menyenangkan dan dapat membantu anak dalam memahami materi pembelajaran yang diberikan oleh guru.

Kreativitas seorang guru sangat diperlukan untuk menarik minat belajar anak, dalam proses belajar mengajar. Salah satunya dengan memberikan media-media kreatif yang sangat berguna sebagai penarik minat anak untuk mengikuti pembelajaran yang diberikan, anak akan lebih tertarik belajar dengan adanya media kreatif.

Bila dilihat dari fenomena yang terjadi di Taman Kanak-kanak masih banyak anak-anak yang kreativitas melukisnya belum berkembang. Hal ini terbukti dengan adanya beberapa contoh perilaku tidak kreatif yang diuraikan oleh Munandar (1999, hlm. 40) seperti:

Pengaruh dari kebiasaan dan pembiasaan, perkiraan harapan orang lain, kurangnya usaha dan kemalasan mental, menentukan sendiri batasan yang tidak perlu, kekakuan dan ketidaklenturan dalam berpikir, ketakutan untuk

mengambil resiko, ketidakberanian untuk berbeda dan menyimpang dari yang lazim dilakukan, takut di kritik, diejek, ketergantungan terhadap otoritas, kecenderungan untuk mengikuti pola perilaku orang lain, rutinitas, kenyamanan, keakraban, kebutuhan akan keteraturan, ketakhayulan, merasa ditentukan oleh nasib, hereditas atau kedudukan seseorang dalam hidup.

Permasalahan kreativitas yang terjadi di Taman Kanak-kanak misalnya anak yang masih kurang percaya diri dalam mengekspresikan ide dan imajinasinya kemudian menuangkannya ke dalam sebuah karya seni berupa lukisan perasaan yang sesungguhnya. Anak seharusnya bebas dalam mengekspresikan dan mengeksplor kreativitas melukis yang dimilikinya. Hal ini menjadi permasalahan yang mendasar, namun jika terus dibiarkan akan menjadi penghambat dalam kehidupan anak untuk kedepannya.

Hal tersebut dikuatkan dengan hasil observasi yang dilakukan pada saat akan melakukan penelitian di TK Plus Az- Zahra yang berlokasi di Desa Rancamanyar Kecamatan Baleendah Kabupaten Bandung, pada hari Senin, 24 Juli 2015 sampai dengan hari Rabu, 29 Juli 2015, peneliti mengobservasi kelompok B dengan rentang usia 5-6 tahun. Dalam hal ini peneliti menemukan beberapa permasalahan yang menonjol pada anak.

Berdasarkan pengamatan pada anak kelompok B TK Plus Az-Zahra pada saat pembelajaran menunjukkan sepuluh dari duabelas anak mengalami kesulitan dalam mengungkapkan ide dan imajinasinya, terlihat dari anak yang sering bertanya dan meminta bantuan kepada guru ataupun temannya, selain itu kebanyakan anak masih belum mampu menyalurkan kreativitas melukisnya menjadi suatu karya yang berbeda dengan yang lainnya, takut dan tidak berani mengambil resiko dalam membuat karya yang berbeda, dan anak sering meniru pekerjaan temannya.

Anak terlihat kurang percaya diri dalam mengungkapkan imajinasi dan kreativitasnya. Hal ini terlihat dengan perilaku anak yang selalu ingin diberikan contoh ataupun melihat pekerjaan temannya, sehingga hasil karyanya terlihat sama dengan yang dicontohnya baik itu hasil guru ataupun hasil pekerjaan temannya. Dalam hal ini sebenarnya wajar saja terjadi karena anak adalah peniru yang ulung, namun jika hal ini terus dibiarkan maka itu akan menjadi kebiasaan dan anak akan mengalami kesulitan dalam mengeksplor dan menyalurkan kemampuan kreativitas melukis yang dimiliki oleh anak.

Selain itu juga guru lebih sering memberikan kegiatan calistung dan yang lebih di prioritaskan dalam hal keagamaan, sehingga mengakibatkan kreativitas melukis pada anak belum muncul. Karena kegiatan melukis jarang diberikan kepada anak. Guru juga tidak memberikan media yang bervariasi sehingga anak menjadi bosan. Oleh karena itu perlu diberi stimulasi dan motivasi untuk mengembangkan kreativitas melukis pada anak. Dalam hal ini diperlukan kreativitas seorang guru dalam membantu mengembangkan kreativitas melukis, misalnya dengan memberikan teknik atau cara melukis yang tidak biasa.

Rachmawati (2005) Terdapat berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan kreativitas anak diantaranya adalah kegiatan *painting* (melukis), kegiatan *printing* (mencetak), *drawing* (menggambar), kegiatan *collage* (menempel), dan kegiatan *modelling* (membentuk). Berdasarkan masalah yang terjadi dilapangan, yaitu kebanyakan anak belum bisa menyalurkan dan mengembangkan kreativitasnya. Salah satu cara yang dapat digunakan untuk meningkatkan kreativitas anak adalah dengan menggunakan kegiatan *painting* (melukis).

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: lem, arang, lilin, *finger painting*, mencetak dengan berbagai benda, dan lain-lain. Melukis dengan media inkonvensional menciptakan gambar atau lukisan dengan bervariasi teknik, merupakan pencampuran teknik standar dengan yang lain. (Pamadhi dan Sukardi, 2008, hlm. 3.24)

Aktivitas melukis yang biasanya dilakukan di sekolah hanya dengan menggunakan cat, kuas dan kertas. Dalam kegiatan melukis ini guru dapat menggunakan berbagai media sebagai pengganti cat, kuas dan kertas. Anak-anak dapat melukis dengan menggunakan jarinya, bola, kelereng, lilin, lem, semprotan dan lain sebagainya. Kegiatan yang ingin lebih dimunculkan yaitu kegiatan *glue painting* (melukis dengan menggunakan lem).

Rachmawati (2005) *Glue Painting* adalah kegiatan melukis dengan menggunakan lem sebagai bahan utama. Kegiatan melukis dengan *glue painting* ini juga dapat dilakukan dengan menggunakan tambahan media lain untuk

membuat hasil karyanya lebih indah, yaitu dengan menambahkan pasir dan pewarna. Manfaat dari kegiatan *Glue painting*, yaitu dapat mengembangkan daya imajinasi pada anak, hal ini terbukti dengan percobaan yang dilakukan oleh anak dapat bebas berekspresi menggunakan lem setelah itu hasil karyanya di taburi oleh pasir dan pewarna, sehingga menghasilkan karya yang sangat indah.

Maka dalam hal ini peneliti tertarik untuk menerapkan kegiatan melukis untuk meningkatkan kreativitas anak di kelompok B di TK Plus Az-Zahra yang bekerjasama dengan guru kelas di TK tersebut untuk melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas sehingga peneliti memfokuskan kajian pada judul **“Meningkatkan Kreativitas Melukis Pada Anak Melalui Kegiatan *Glue Painting* di Kelompok B di TK Plus Az-Zahra.”**

B. Rumusan Masalah:

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini “Bagaimana kegiatan *glue painting* meningkatkan kreativitas melukis anak”. Permasalahan tersebut di uraikan ke dalam bentuk rincian pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Seperti apa profil kreativitas melukis anak kelompok B di TK Plus Az-Zahra?
2. Bagaimana pelaksanaan kegiatan *glue painting* untuk meningkatkan kreativitas pada anak kelompok B TK Plus Az-Zahra?
3. Bagaimana peningkatan kreativitas anak kelompok B di TK Plus Az-Zahra setelah diberikan kegiatan *glue painting*?

C. Tujuan Penelitian:

Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk memperoleh gambaran mengenai penerapan kegiatan *glue painting* untuk meningkatkan kreativitas melukis pada anak di Taman Kanak-kanak Plus Az-Zahra. Adapun tujuan khusus dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui profil kreativitas melukis anak kelompok B di TK Plus Az-Zahra sebelum mengimplementasikan kegiatan *glue painting* untuk meningkatkan kreativitas melukis.

2. Untuk mengetahui penerapan kegiatan *glue painting* untuk meningkatkan kreativitas pada anak kelompok B di TK Plus Az-Zahra, dan
3. Untuk mengetahui peningkatan kreativitas melukis anak kelompok B setelah diberikan kegiatan *glue painting* di TK Plus Az-Zahra.

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 *glue painting* dalam meningkatkan kemampuan kreativitas anak usia Taman Kanak-kanak.

2. Manfaat praktis:

- a. Manfaat untuk anak

Memberikan pengalaman langsung dan menambah wawasan dalam melakukan penelitian pendidikan khususnya tentang kegiatan *glue painting* untuk meningkatkan kreativitas melukis.

- b. Manfaat untuk orang tua

Hasil temuan penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada para orang tua 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 dengan kegiatan *glue painting*.

- 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.

E. Sistematika Penulisan Penelitian

Laporan penelitian ini ditulis berdasarkan pedoman penulisan yang berlaku di Perguruan Tinggi Negeri Universitas Pendidikan Indonesia Bandung, yaitu diawali bab pendahuluan dan diakhiri kesimpulan dan saran. Adapun sistematika penulisan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

Bab I Pendahuluan, merupakan bab perkenalan penelitian, terdiri dari: a. Latar Belakang Penelitian, b. Rumusan Masalah Penelitian, c. Tujuan Penelitian, d. Manfaat Penelitian, e. Sistematika Penulisan Penelitian. Bab II Kreativitas Melukis Pada Anak Melalui Kegiatan *Glue Painting*, berisikan berbagai konsep, teori, maupun penelitian terdahulu mengenai beberapa hal terkait dengan penelitian, diantaranya: a. Pengertian kreativitas, b. Pengertian Melukis, c. Pengertian *Glue painting*. Bab III Metode Penelitian, membahas mengenai metodologi penelitian secara lebih terperinci, yaitu: a. Lokasi dan subjek penelitian, b. Desain Penelitian, c. Metode Penelitian, d. Definisi Operasional Variabel, e. Instrumen Penelitian, f. Teknik Analisis Data. Bab IV Temuan dan Pembahasan, terdiri dari: a. Deskripsi Analisis Data Hasil Penelitian. Bab V Kesimpulan dan Saran, memaparkan penafsiran hasil penelitian dengan sub bab: a. Kesimpulan dibuat berdasarkan jawaban dari rumusan masalah yang didasarkan pada hasil analisis data beserta interpretasinya, b. Saran dibuat berdasarkan hasil temuan dan pertimbangan peneliti, ditunjukkan kepada para pihak yang memungkinkan memanfaatkan hasil penelitian. Saran merupakan suatu implikasi dari hasil penelitian dan diselaraskan dengan manfaat penelitian.