

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Masa kanak-kanak adalah masa yang sangat peka untuk menerima berbagai stimulasi dari lingkungan. Keberhasilan anak dalam mencapai perkembangan yang optimal pada masa ini akan menunjang perkembangan jasmani dan rohani yang ikut serta menentukan keberhasilan anak didik dalam mengikuti pendidikannya di kemudian hari. Stimulasi yang diberikan kepada anak usia dini tentunya harus sesuai dengan perkembangan mereka, dimana tahap perkembangan ini dapat ditinjau dari berbagai aspek seperti kognitif, bahasa, emosi, sosial, fisik dan sebagainya. Proses penyampaianya pun harus sesuai dengan dunia anak.

Anak usia dini menurut NAEYC (*National Association for The Education of Young Children*) adalah anak yang berada pada rentang usia 0 – 8 tahun, yang tercakup dalam program pendidikan di Taman Penitipan Anak, penitipan anak pada keluarga, pendidikan prasekolah baik itu swasta ataupun negeri, TK, dan SD.

Beberapa hal yang menjadi karakteristik anak usia dini adalah memiliki rasa ingin tahu yang besar, merupakan pribadi yang unik, suka berfantasi dan berimajinasi, masa paling potensial untuk belajar, menunjukkan sikap egosentris, memiliki rentang daya konsentrasi yang pendek, dan sebagai bagian dari makhluk sosial.

Menurut Montessori (dalam Rachmawati dan Kurniati, 2001, hlm. 41) masa prasekolah merupakan fase *absorbmind*, yaitu masa menyerap pikiran. Pada masa ini, anak akan mudah menyerap kesan, pengetahuan dan keteladanan yang terjadi di lingkungan. Fase ini membuat anak akan mudah menyerap kesan apapun yang terjadi, termasuk kesannya terhadap aktivitas belajar.

Peran kreativitas sangat penting bagi anak usia dini. Pasalnya, saat anak berkreasi mewujudkan dirinya yang merupakan kebutuhan manusia.

Syifa Fauzia Saerizkina, 2018

MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK KELOMPOK B TK AL-FURQON MELALUI KEGIATAN MELUKIS DENGAN TEKNIK PAPER MARBLING

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Adapun definisi kreativitas menurut James J. Gallagher (dalam Rachmawati dan Kurniati, 2005, hlm. 15) adalah suatu proses mental yang dilakukan individu berupa gagasan atau produk baru atau mengkombinasikan antara keduanya yang pada akhirnya anak melekat pada dirinya.

Menurut Munandar (1992, hlm. 33), kreativitas merupakan kemampuan umum untuk menciptakan sesuatu yang baru untuk memberikan gagasan-gagasan baru yang dapat diterapkan dalam pemecahan masalah atau sebagai kemampuan untuk melihat hubungan-hubungan baru antara unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya.

Beberapa pengertian kreativitas berikutnya diutarakan oleh Clark Montakies (dalam Munandar, 1995) yang mengatakan bahwa kreativitas merupakan pengalaman dalam mengapresiasi dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu antara hubungan diri sendiri, alam dan orang lain. Pada umumnya, definisi kreativitas dirumuskan dalam istilah *person*, *process*, *product*, dan *press* seperti yang diungkapkan oleh Rhodes yang menyebut hal ini sebagai “*Four P’s Of Creativity*” yang jika dikaitkan menjadi “Pribadi kreatif yang melibatkan diri dalam proses kreatif dan dengan dukungan serta dorongan dari lingkungan akan menghasilkan produk kreatif”.

Seperti yang kita ketahui dalam bukunya E. Muharam (1992, hlm. 23) pada dasarnya, semua anak itu kreatif. Anak mampu mengembangkan kreativitasnya dalam bentuk apapun termasuk kreativitas. Dalam hal ini, kreativitas merupakan sikap yang harus dimiliki oleh anak usia dini untuk menjadikan anak yang kreatif, mandiri dan bertanggung jawab dapat terwujud untuk mendapatkan sesuatu yang baru karena kreativitas merupakan suatu hal yang paling unik dan hanya dimiliki oleh manusia dari sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui rangsangan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan agar memiliki kesiapan lebih lanjut untuk memasuki pendidikan selanjutnya.

Melalui kreativitas, anak dapat berkreasi sesuai dengan bakat ataupun kemampuan. Anak dapat memecahkan suatu masalah dan dapat meningkatkan kualitas hidupnya di masa yang akan datang. Banyak cara dan upaya dalam meningkatkan serta mengembangkan kreativitas anak.

Namun terdapat beberapa permasalahan yang terjadi, baik di lingkungan sekolah maupun keluarga.

Kondisi yang terjadi di kebanyakan TK biasanya ditemukan beberapa permasalahan yang berkaitan dengan kreativitas anak, kreativitas anak masih belum terstimulasi secara optimal. Hal ini dapat dilihat dari anak sebelum dapat menciptakan sesuatu dengan berbagai media.

Setelah mengetahui permasalahan umum di atas, jika dilihat dilapangan sebagian TK menerapkan pembelajaran yang dijadikan dasar kreativitas masih kurang terencana dan terprogram. Guru masih menerapkan pembelajaran yang bersifat konvensional seperti pembelajaran yang kurang memunculkan minat anak dan masih kurangnya sarana prasarana pembelajaran dalam meningkatkan kreativitas anak.

Kondisi yang terjadi di lapangan berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelompok B di TK Al-Furqon kota Bandung, ditemukan beberapa permasalahan yang berkaitan dengan kreativitas anak, kreativitas anak pada kelompok B tersebut masih cenderung rendah. Hal ini dapat dilihat berdasarkan 8 dari 10 anak belum dapat mengungkapkan ide atau gagasannya pada sebuah karya, belum dapat mengungkapkan imajinasinya dengan baik yang terlihat dari anak yang masih sering meminta bantuan guru dalam melakukan suatu kegiatan, seringkali tidak percaya diri dengan ide kreativitasnya dan masih memerlukan bimbingan dan diberikan motivasi oleh guru untuk dapat mengungkapkan imajinasi dan kreativitasnya. Namun dalam hal ini anak seperti tidak percaya diri dengan hasil karya yang telah dibuat sehingga mereka tidak dapat menyelesaikan tugasnya dengan baik, anapun selalu terlihat murung saat tidak mampu mengerjakan tugasnya bahkan kadang-kadang tidak mau mengerjakan tugasnya karena ia sulit mengungkapkan ide-ide kreatifnya serta memecahkan masalahnya sendiri. Oleh karena itu, media pembelajaran yang menarik sangatlah penting bagi proses pembelajaran di Taman Kanak-Kanak untuk membangun suasana senang serta dapat membantu anak memahami materi yang disampaikan oleh guru, kegiatan yang menarikpun dapat mengembangkan semua aspek perkembangan pada anak.

Syifa Fauzia Saerizkina, 2018

MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK KELOMPOK B TK AL-FURQON MELALUI KEGIATAN MELUKIS DENGAN TEKNIK PAPER MARBLING

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Kegiatan pembelajaran yang dapat dilakukan anak untuk merangsang kreativitasnya adalah melalui kegiatan bermain. Melalui kegiatan bermain, anak dapat mengembangkan kreativitasnya yaitu dengan melakukan kegiatan yang melibatkan kelenturan, memanfaatkan imajinasi atau ekspresi diri, kegiatan-kegiatan *problem solving* (memecahkan masalah), mencari cara-cara baru dan lain sebagainya. Kegiatan yang dapat memberikan rangsangan yang berhubungan dengan hal-hal tersebut bagi anak usia dini dapat melalui kegiatan melukis dengan teknik *paper marbling*.

Demikian pula menurut Pamadhi dan Sukardi (2008, hlm. 31) menjelaskan bahwa 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/metode untuk mengutarakan pendapat yang didalamnya terkandung makna-makna tersendiri.

Kegiatan melukis ini pada hakikatnya adalah kegiatan yang menyenangkan yang dapat meningkatkan kemampuan otot-otot kecil (motorik halus) anak dan dapat melenturkan tangan khususnya jari jemari anak. Sejak bayi hingga dewasa, setiap orang membutuhkan aktivitas yang menyenangkan. Bagi anak pra-sekolah, bermain sama halnya dengan belajar. Melalui aktivitas yang menyenangkan, anak memperoleh pengalaman yang mengandung aspek perkembangan fisik/motorik, kognitif, sosial dan emosi..

Upaya meningkatkan kreativitas anak dalam penelitian ini dilakukan menggunakan kegiatan *paper marbling* sebagai tindakan yang dilakukan untuk meningkatkan kreativitas anak karena kegiatan *paper marbling* merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi anak karena kegiatan ini mudah untuk dilakukan oleh anak, kreativitas anak dapat dilatih dan dikembangkan dari mulai anak meneteskan cat minyak di atas air, melukisnya menggunakan kayu (tusuk sate) sampai ditempelkan di atas kertas yang tidak mudah robek (misal: kertas *glossy*/kertas samson). Bahan-bahan yang digunakan untuk kegiatan *paper marbling* ini pun mudah untuk didapatkan.

Formula asli dari *marbling* yang pertama kali, sudah tidak diketahui lagi. Tetapi, proses tersebut bergerak dari kota ke kota melalui Turki, Spanyol, Italia, Perancis, dan selanjutnya melewati wilayah Eropa lainnya. Dalam perjalanannya, tiap kota mengadaptasi teknik dan mengganti material serta resep yang disesuaikan dengan bahan yang ada dan familiar di kota tersebut. Teknik *marbling* ini sangat populer di wilayah Timur Tengah yang mayoritas adalah muslim. Dalam seni rupa masyarakat muslim, sangat kental nuansa ornamen (biasanya *floral*), dimana masyarakat Eropa sangat populer dengan ekspresi seni rupa realisnya. Dikarenakan dalam ajaran Islam terdapat larangan untuk menggambar manusia dan binatang, maka seni rupa yang populer di masyarakat tersebut adalah kaligrafi, iluminasi, seni ornamen, dan sebagainya. Tidak terkecuali dengan teknik *marbling*. Teknik *marbling* ini juga digunakan di Cina pada era Dinasti Ming, yang kemudian berkembang di Jepang. Teknik ini diterapkan menjadi kertas dekoratif yang digunakan pada penjilid buku.

Kegiatan *paper marbling* yang dimaksud disini artinya melukis di atas air menggunakan cat minyak yang mengambang di atas permukaan air kemudian dipindahkan di atas kertas sehingga cat yang mengambang di atas permukaan air tersebut berpindah ke atas kertas.

Kertas yang digunakan dalam kegiatan melukis menggunakan teknik *marbling* ini bisa saja menggunakan kertas tipis seperti hvs, kertas buram, dll. Tetapi, kertas-kertas yang peneliti sebutkan itu mudah robek, karena pada kegiatan ini kita menggunakan kertas untuk ditempelkan pada permukaan air. Maka dari itu, peneliti menggunakan kertas jenis *glossy* atau kertas yang biasa dipakai untuk mencetak kalender agar tidak mudah robek dan hasil akan lebih maksimal.

Adapun penelitian terdahulu yang relevan dan berhubungan dengan kegiatan melukis lainnya, dapat dijelaskan bahwa hasil penelitian yang dilakukan oleh Levina (2012) di TKK BPK PENABUR 246 diambil dari kelompok A sebanyak 20 orang, maka dapat terlihat efektivitas penggunaan media lilin dalam meningkatkan kreativitas anak. Skor rata-rata perolehan siswa pada pembelajaran sebelumnya dalam kegiatan melukis menggunakan media lilin pada siklus satu adalah 55,4%, sedangkan skor rata-rata perolehan siswa pada pembelajaran setelah

Syifa Fauzia Saerizkina, 2018

MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK KELOMPOK B TK AL-FURQON MELALUI KEGIATAN MELUKIS DENGAN TEKNIK PAPER MARBLING

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

kegiatan melukis dengan menggunakan media lilin pada siklus dua memperoleh kriteria baik sebanyak 81% dan hasil penelitian pada siklus tiga yang memperoleh kriteria sebanyak 92%. Temuan tersebut membuktikan bahwa melukis dengan menggunakan lilin dapat meningkatkan kreativitas pada anak.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti melakukan penelitian mengenai meningkatkan kreativitas anak menggunakan kegiatan *paper marbling*. Penelitian ini dirumuskan dengan judul: “Meningkatkan Kreativitas Anak Kelompok B TK Al-Furqon melalui Kegiatan Melukis dengan Teknik *Paper Marbling*”.

1.2 Rumusan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, permasalahan umum penelitian ini adalah “bagaimana kegiatan *paper marbling* dapat meningkatkan kreativitas anak pada kelompok B TK Al-Furqon Kota Bandung?”

Secara khusus rumusan masalah dalam penelitian ini dituangkan dalam pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimanakah profil kreativitas anak sebelum diterapkan kegiatan *paper marbling* di kelompok B TK Al-Furqon Kota Bandung Tahun ajaran 2018-2019?
2. Bagaimanakah penerapan kegiatan *paper marbling* untuk meningkatkan kreativitas anak kelompok B TK Al-Furqon Kota Bandung Tahun ajaran 2018-2019?
3. Bagaimanakah peningkatan kreativitas anak kelompok B sesudah diterapkan kegiatan *paper marbling* di TK Al-Furqon Kota Bandung Tahun ajaran 2018-2019?

1.3 Tujuan Penelitian

Syifa Fauzia Saerizkina, 2018

MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK KELOMPOK B TK AL-FURQON MELALUI KEGIATAN MELUKIS DENGAN TEKNIK PAPER MARBLING

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Secara Umum

Tujuan umum penelitian ini adalah mengetahui peningkatan kreativitas anak usia dini melalui kegiatan melukis melalui teknik *paper marbling* pada kelompok B di TK Al-Furqon Kota Bandung.

2. Secara Khusus

- a. Mengetahui profil kreativitas anak sebelum diterapkan kegiatan melukis melalui teknik *paper marbling* di kelompok B TK Al-Furqon Kota Bandung Tahun ajaran 2018-2019.
- b. Mengetahui bagaimana penerapan kegiatan melukis melalui teknik *paper marbling* untuk meningkatkan kreativitas anak kelompok B TK Al-Furqon Kota Bandung Tahun ajaran 2018-2019.
- c. Mengetahui peningkatan kreativitas anak kelompok B TK Al-Furqon Kota Bandung Tahun ajaran 2018-2019.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pihak yang terkait diantaranya akan dipaparkan seperti berikut ini:

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai upaya meningkatkan kreativitas anak dengan kegiatan melukis melalui teknik *paper marbling*.

2. Secara Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat sebagai berikut:

a. Bagi Anak

- 1) Melatih kreativitas anak.
- 2) Meningkatkan kreativitas anak.

Syifa Fauzia Saerizkina, 2018

MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK KELOMPOK B TK AL-FURQON MELALUI KEGIATAN MELUKIS DENGAN TEKNIK PAPER MARBLING

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- 3) Memberikan pengalaman baru yang menarik dan menyenangkan bagi anak dalam meningkatkan kreativitas dengan kegiatan melukis melalui teknik *paper marbling*.
- b. Bagi Guru

Pendidik dapat menjadikan hasil penelitian ini menjadi masukan bagi pendidik sebagai sumber motivasi, inovasi dan cerminan pembelajaran anak usia dini.
 - c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan bagi lembaga pendidik dalam memberikan kontribusi mengenai kegiatan-kegiatan belajar pembelajaran yang sesuai dengan tahapan pengembangan kreativitas anak dan juga sebagai bahan pertimbangan kebijakan dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini.
 - d. Bagi Peneliti

Dapat menambah pengetahuan peneliti terkait keefektifan kegiatan melukis melalui teknik *paper marbling* dalam meningkatkan kreativitas anak.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Untuk memahami alur pikiran dalam penelitian skripsi ini maka perlu adanya struktur organisasi yang berfungsi sebagai pedoman penyusunan laporan penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Bab I Pendahuluan

Pada bab ini membahas terkait latar belakang permasalahan yang terjadi di lapangan, identifikasi dan rumusan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi.

2. Bab II Kajian Pustaka

Syifa Fauzia Saerizkina, 2018

MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK KELOMPOK B TK AL-FURQON MELALUI KEGIATAN MELUKIS DENGAN TEKNIK PAPER MARBLING

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Pada bab ini membahas tentang teori-teori mengenai konsep masalah yang diteliti

3. Bab III Metode Penelitian

Pada bab ini mengemukakan terkait lokasi dan subjek penelitian, metode dan desain penelitian, penjelasan istilah, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data dan analisis data.

4. Bab IV Temuan dan Pembahasan

Pada bab ini menjelaskan tentang pembahasan dan penjelasan tentang pertanyaan-pertanyaan yang terdapat dalam rumusan masalah yang didapatkan dari penelitian yang dilakukan.

5. Bab V Simpulan dan Rekomendasi

Pada bab ini membahas mengenai kesimpulan dan hasil penelitian yang di lakukan dan saran-saran serta rekomendasi yang membangun.

6. Daftar Pustaka

Memuat semua sumber yang pernah dikutip dan digunakan dalam penelitian skripsi ini.

7. Lampiran

Berisikan dokumen yang digunakan dalam penelitian ini.