

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Setiap orang pada dasarnya memiliki bakat kreatif dan kemampuan untuk mengungkapkan dirinya secara kreatif, meskipun masing-masing dalam bidang dan dalam kadar yang berbeda-beda, Munandar (2012). Ketika anak mengembangkan keterampilan kreatif, maka anak tersebut juga dapat menghasilkan ide-ide yang inovatif dan jalan keluar dalam menyelesaikan masalah serta meningkatkan kemampuan dalam mengingat sesuatu.

Menurut Munandar (2012) kreativitas adalah kemampuan umum untuk menciptakan sesuatu yang baru, sebagai kemampuan 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.

Dalam kehidupan ini kreativitas sangat penting, menurut Munandar (1992) kreativitas perlu dipupuk, dan dikembangkan karena dengan berkreasi orang dapat mewujudkan dirinya, dan perwujudan diri termasuk salah satu kebutuhan pokok dalam hidup manusia. Adapun Rachmawati dan Kurniati (2005) kreativitas akan muncul pada individu yang memiliki motivasi tinggi, rasa ingin tahu, dan imajinasi. Seseorang yang kreatif akan selalu mencari dan menemukan jawaban, dengan kata lain mereka senang memecahkan masalah.

Sayangnya banyak orang tua dan guru yang kurang menyadari bahwa setiap orang memiliki potensi kreatif. Menurut Rachmawati dan Kurniati (2005) pada dasarnya setiap manusia mempunyai potensi kreatif. Hanya saja dalam perjalanan hidup ada yang mendapatkan kesempatan untuk mengembangkan potensi kreatifnya, ada pula yang kehilangan potensi kreatifnya karena tidak mendapatkan kesempatan atau pun tidak menemukan lingkungan yang memfasilitasi berkembangnya potensi kreatif. Terutama pada anak usia prasekolah

sebetulnya sangat kreatif, mereka memiliki kreativitas alamiah. Banyak hal yang dilakukan manusia ada unsur kreativitasnya. Munandar (1992) mengatakan kreativitas sebagai daya cipta, sebagai kemampuan untuk menciptakan hal-hal baru. Sesungguhnya apa yang diciptakan itu tidak perlu hal-hal baru sama sekali, tetapi merupakan gabungan dari hal-hal yang sudah ada sebelumnya, arti sudah ada sebelumnya, atau sudah dikenal sebelumnya adalah semua pengalaman yang telah diperoleh seorang selama hidupnya.

Berdasarkan observasi di Taman Kanak-kanak Kartika XIX-34 dengan guru kelompok B menunjukkan bahwa dalam hal kreativitas anak belum terlihat optimal, hal tersebut nampak seperti saat menyelesaikan pekerjaan, anak belum memiliki keberanian dalam hal bereksplorasi dan berekspresi, anak masih ragu, takut, tidak percaya diri, lebih sering meniru cara guru atau teman lain, anak masih tergantung pada contoh yang diberikan oleh guru, anak kurang diberi kebebasan dalam menuangkan imajinasinya dan keterbatasan dalam menghasilkan ide-ide yang baru. Pada saat proses pembelajaran guru jarang menggunakan media atau alat peraga yang nyata, jelas, dan menyenangkan bagi anak dalam proses pembelajaran. Di Taman Kanak-kanak Kartika XIX-34 juga dikenalkan cara membatik, tetapi dari hasil observasi diketahui ketidaktercapaian tujuan tersebut antara lain disebabkan kurang menariknya pembelajaran kreativitas anak di dalam kelas seperti guru meminta anak mengerjakan buku kegiatan tanpa menjelaskan terlebih dahulu kepada anak, dan pengembangan kreativitas dalam pembelajaran membatik hanya menggunakan media kertas, sehingga proses pembelajaran terlihat monoton, mengeksplorasi atau mencoba hal-hal yang baru hampir tidak pernah diberikan kepada anak, sehingga seringkali membuat anak tidak semangat dan membuat anak cepat bosan untuk mengikuti proses pembelajaran.

Berbagai cara dapat dilakukan untuk mengembangkan dan meningkatkan kreativitas anak yaitu dengan bermain. Bermain bagi anak mempunyai peran penting menurut Pamadhi & Sukardi (2008) mengemukakan bahwa di dalam bermain anak-anak dapat membayangkan atau berimajinasi tentang kejadian-kejadian, dan anak akan menampilkan bermacam-macam ide dan gagasan.

Dengan bermain anak memiliki kemampuan untuk memahami konsep secara ilmiah, tanpa paksaan.

Berkaitan kegiatan proses pembelajaran di sekolah yang dapat mendukung pengembangan kemampuan kreativitas anak melalui kegiatan seni rupa, menurut Sumanto (2005) seni rupa adalah cabang seni yang diciptakan dengan menggunakan elemen atau unsur rupa dan dapat diapresiasi melalui indera. Pelajaran seni rupa sudah menjadi bagian dari program pendidikan umum di sekolah-sekolah terutama di Taman Kanak-kanak.

Tujuan utama pendidikan seni rupa pada dasarnya adalah untuk meningkatkan kreativitas peserta didik. Sebagaimana dikemukakan Pamadhi (2008) tujuan keterampilan berseni rupa diberikan kepada anak adalah agar anak dapat mengungkapkan perasaan dan pikiran serta angan-angan anak tentang diri dan lingkungannya.

Salah satu kegiatan seni rupa adalah membatik. Menurut Wulandari (2011) membatik ialah membuat corak atau gambar (terutama dengan tangan) dengan menerakan malam pada kain, membuat batik, atau menulis dengan cara seperti membuat batik (sangat perlahan-lahan dan berhati-hati sekali) karena takut salah. Dari segi proses pembuatannya, batik terdiri dari beberapa macam jenis, diantaranya batik tulis, batik cap, dan batik jumputan.

Kegiatan membatik ini memiliki banyak manfaat Masyhudi (2011) mengatakan manfaat membatik tidak hanya dari aspek keterampilan, tetapi juga bermanfaat untuk perkembangan kognitif, afektif dan psikomotorik anak. Selain semakin mengasah kreativitas anak pun akan lebih dini mengenal salah satu warisan budaya bangsanya. Sekarang ini, teknik membatik sudah lebih berkembang. Membatik tidak saja menggunakan alat canting tetapi sudah menggunakan jenis peralatan lain salah satunya adalah dengan teknik jumputan. Menurut Opieeee (2013) jumputan merupakan salah satu jenis batik yang pembuatannya dilakukan dengan cara mengikat kencang di beberapa bagian kain kemudian dicelupkan pada pewarna.

Selain membatik memiliki manfaat bagi perkembangan anak. Media teknik jumputan digunakan sebagai salah satu bentuk variasi dalam media

Endang Permata Sari, 2014

Peningkatan Kemampuan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Membatik Dengan Teknik Jumputan Di Taman Kanak-Kanak

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

pembelajaran membuatik untuk anak, menurut Kahar (2013) aktivitas membuatik tidak mudah, namun bisa dilakukan oleh siapa saja termasuk anak-anak pun dapat diajarkan membuatik dengan cara yang sederhana. Diharapkan melalui kegiatan membuatik dengan teknik jumptan dapat menumbuhkan rasa penasaran anak dalam mengembangkan kreativitasnya, dikarenakan menggunakan bahan-bahan yang berbeda pada umumnya, sifat bermainnya lebih banyak dan anak dapat menginterpretasikan teknik dan media yang berbeda sehingga anak mau mencoba dan mengekspresikan idenya.

Namun penelitian mengenai kegiatan membuatik dengan teknik jumptan dalam upaya meningkatkan kreativitas anak masih jarang atau sulit ditemukan oleh karena itu penulis tertarik untuk mengetahui lebih lanjut tentang bagaimana penerapan membuatik dengan teknik jumptan dapat mengembangkan kreativitas anak. Oleh karena itu, dalam penelitian ini penulis merumuskan judul *“Peningkatan Kreativitas Anak Dalam Membuatik Melalui Penerapan Teknik Jumptan di Taman Kanak-kanak”*.

B. Identifikasi Masalah

Dalam proses penelitian diperlukan suatu proses identifikasi masalah terhadap faktor-faktor yang bisa mempengaruhi permasalahan yang sedang diteliti oleh penyusun, sehingga bisa lebih mudah dan jelas. Identifikasi masalah tersebut dipengaruhi oleh faktor:

1. Kurangnya pengaruh lingkungan yang melibatkan anak dalam mengembangkan kreativitas.
2. Media atau teknik yang digunakan kurang bervariasi sehingga anak merasa jenuh dan bosan untuk mengikuti proses pembelajaran.
3. Proses pembelajaran yang kurang menarik bagi anak untuk mengembangkan kreativitas.

C. Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah tersebut di atas dan judul yang peneliti ambil, maka peneliti dapat merumuskan masalah sebagai berikut:

Endang Permata Sari, 2014

Peningkatan Kemampuan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Membuatik Dengan Teknik Jumptan Di Taman Kanak-Kanak

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

1. Bagaimana kondisi objektif kreativitas anak kelompok B di TK Kartika XIX-34?
2. Bagaimana penerapan kegiatan membatik dengan teknik jumputan untuk meningkatkan kreativitas anak kelompok B di TK Kartika XIX-34.
3. Bagaimana peningkatan kreativitas anak kelompok B di TK Kartika XIX-34 setelah melakukan kegiatan membatik dengan teknik jumputan?

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kondisi objektif kreativitas anak kelompok B TK Kartika XIX-34
2. Untuk mengetahui penerapan kegiatan membatik dengan teknik jumputan untuk meningkatkan kreativitas anak kelompok B di TK Kartika XIX-34.
3. Untuk mengetahui peningkatan kreativitas anak kelompok B di TK Kartika XIX-34 dalam kegiatan membatik dengan teknik jumputan.

E. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, baik secara langsung maupun 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

Penelitian ini diharapkan sebagai bahan masukan teori untuk menambah informasi mengenai pemberian kegiatan membatik dengan teknik jumputan dalam upaya meningkatkan kemampuan kreativitas anak pada usia Taman Kanak-kanak.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Menambah pengetahuan dan wawasan pribadi mengenai peningkatan kemampuan kreativitas anak dalam kegiatan membatik pada usia Taman Kanak-kanak, yang menyenangkan bagi anak.

b. Bagi Orang Tua

Sebagai bahan informasi kepada para orang tua bahwa pengembangan kreativitas anak sangat penting, walaupun tingkat kreativitas anak itu berbeda-beda satu dengan yang lainnya. Yang dapat dikembangkan melalui kegiatan berbagai cara dan salah satunya adalah dalam kegiatan membatik dengan teknik jumputan.

c. Bagi Guru dan Sekolah

Sebagai bahan masukan dan refleksi untuk meningkatkan kompetensi sebagai guru TK dalam mengembangkan kreativitas anak serta merancang pembelajaran yang dapat meningkatkan kreativitas di Taman Kanak-kanak.

d. Bagi Penelitian Selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan bagi peneliti selanjutnya dan dapat dijadikan bahan kajian lebih lanjut mengenai peningkatan kemampuan kreativitas anak.

F. Struktur Organisasi Skripsi

Untuk memudahkan penulisan skripsi, dibawah ini adalah gambaran umum dari bab ke bab isi dari penulisan skripsi ini :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini mengemukakan tentang : Latar Belakang, Identifikasi Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Metode Penelitian, Manfaat Penelitian, Struktur Organisasi Skripsi.

BAB II KEMAMPUAN KREATIVITAS ANAK MELALUI MEMBATIK DENGAN TEKNIK JUMPUTAN

Pada bab ini menguraikan tentang teori-teori dari konsep tentang masalah yang sedang di teliti.

Endang Permata Sari, 2014

Peningkatan Kemampuan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Membatik Dengan Teknik Jumputan Di Taman Kanak-Kanak

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

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini mengemukakan tentang : Lokasi dan Subjek Penelitian, Desain Penelitian, Metode Penelitian, Definisi Operasional, Instrumen Penelitian, Proses Pengembangan Instrumen, Teknik Pengumpulan Data dan Analisis Data.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini mengemukakan tentang: Pengolahan dan Analisis Data, Pembahasan Data dan Analisis Temuan

BAB V KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Pada bab ini mengemukakan tentang: Kesimpulan yang akan diambil dan Saran atau Rekomendasi yang diberikan.

