

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kreativitas anak dapat dikembangkan dengan melakukan berbagai macam kegiatan yang menarik, model pembelajaran menyediakan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian anak dalam proses pembelajaran sehingga membuat anak lebih bersemangat. Dalam meningkatkan kreativitas, biasanya anak sudah dapat mengcoret dan melukis sesuai dengan pengalaman yang sudah anak alami. Sangat sedikit pengalaman anak untuk berkreativitas ketika sedang dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu untuk mencapai hasil yang optimal dalam mengembangkan kreativitas diperlukan kegiatan yang sesuai. Selama ini keterampilan anak kurang diperhatikan oleh guru, penilaian perkembangan anak hanya dilihat dari bagaimana anak itu selama di dalam kelas.

Kreativitas merupakan suatu aktivitas kognitif dalam bentuk imajinasi, analisa, dan cara berpikir yang dapat menciptakan temuan atau ide baru untuk menciptakan dan menyelesaikan suatu masalah yang dihadapi (Suryana, 2018, hlm 23). Untuk mengembangkan kreativitas tersebut, faktor lingkungan sangat berperan dalam mengembangkan kebebasan anak untuk mengekspresikan diri melalui pemikirannya, perasaannya, rasa keindahan estetika, dan apresiasi diri, dan menggunakan waktu dan bahan-bahan dalam setiap aktivitas kreatif (Getswicki, 2015 hlm. 140), sehingga terdapat variasi dalam berkreasi dalam setiap individu.

Dalam upaya mengembangkan kreativitas anak terdapat faktor-faktor yang dapat menstimulasi kreativitas anak tersebut, diantaranya faktor lingkungan sangat berperan dalam mengembangkan kebebasan anak untuk mengekspresikan diri melalui pemikirannya, perasaannya, rasa keindahan dan apresiasi diri, dan menggunakan waktu dan bahan-bahan dalam setiap aktivitas kreatif.

Salah satu kegiatan yang dapat menjadi stimulasi dalam mengembangkan kreativitas anak ialah melalui kegiatan *finger painting*.

Finger Painting merupakan teknik melukis dengan jari tangan secara langsung tanpa menggunakan alat bantuan. Dengan demikian anak dapat mengganti kuas dengan jari-jari tangannya secara langsung. Hal ini sejalan dengan pandangan Pusara (2020, hlm 2) yang menyebutkan bahwa *Finger Painting* adalah teknik melukis menggunakan jari dan tangan dengan cat air tanpa menggunakan kuas. Kegiatan ini bermanfaat untuk melatih kemampuan kreativitas anak, mengasah imajinasi dan kreativitas anak, mengenalkan berbagai warna dan bentuk, serta melatih koordinasi mata dan tangan. Imajinasi anak akan berkembang dengan. Melukis menggunakan jari merupakan salah satu bentuk kreativitas anak. Beberapa anak menunjukkan rendahnya kreativitas karena stimulasi yang tidak optimal.

Di TKIT Iqra Serang dilakukan kegiatan *finger painting*. Dalam kegiatan *finger painting* diharapkan adanya perkembangan kreativitas pada anak, yang dapat dilihat dari hasil lukis anak sesuai imajinasi yang mereka tuangkan dalam kegiatan ini. Kegiatan *finger painting* dapat menstimulasi anak untuk menjadi kreatif, melatih anak untuk menggunakan indranya yaitu indra peraba. Karena kegiatan ini mengharuskan anak untuk bersentuhan langsung dengan cat pewarna sebagai bahan lukis dengan menggunakan jari. Kegiatan *finger painting* ini dipilih oleh TKIT Iqra sebagai salah satu alternatif peningkatan kemampuan kreativitas pada anak. menggunakan jari.

Kegiatan *finger painting* ini sudah biasa dilakuka di TKIT Iqra kota serang, akan tetapi kegiatan ini jarang dilakukan di TKIT Iqra Serang, sehingga masih ada beberapa anak yang belum dapat menyalurkan kreativitasnya dengan baik melalui kegiatan ini. kondisi pada saat awal kegiatan di TKIT Iqra Serang, ada anak yang masih mengalami kebingungan, ada anak yang masih ragu-ragu pada saat melaksanakan kegiatan, ada anak yang masih bertanya kepada orang tuanya dalam melakukan segala hal, yang sebenarnya hal itu dapat dilakukan tanpa harus bertanya. Namun menurut penuturan wali kelas, semakin sering kegiatan *finger painting* dilakukan, kreativitas anak-anak semakin berkembang. Terlebih karena karakteristiknya

yang unik yakni melukis langsung dengan jari, tentunya dapat meningkatkan kemampuan motoric anak. Bahan yang digunakan pada saat kegiatan ini seperti bahan pewarna makanan, lem fox dan kertas karton.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut tentang kegiatan *finger painting* di TIKT Iqra Kota Serang dengan judul “ Pengembangan Kreativitas anak usia 5-6 Tahun melalui kegiatan *finger painting*” yang diharapkan hasil dari penelitian ini dapat diketahui bagaimana langkah-langkah pelaksanaan kegiatan *finger painting* untuk menjadikan kreativitas anak kelas B Ibrihim yang berusia 5-6 Tahun di TKIT Iqra dari kegiatan *finger painting*.

B. Rumusan Masalah

Dalam mengembangkan kreativitas anak usia 5-6 tahun melalui kegiatan *finger painting* ini dapat meningkatkan kreativitas anak.

Untuk melaksanakan kegiatan *finger painting* ini, perlu dijelaskan terlebih dahulu dalam pada saat akan melaksanakan kegiatan ini, agar anak pada saat melakukan kegiatan tidak kebingungan dan tidak merasa ragu-ragu pada saat mau melaksanakan kegiatan sehingga kegiatan dapat berjalan secara optimal. Masalah utama yang ingin dipecahkan dalam penelitian ini adalah pengembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun melalui kegiatan *finger painting* di TKIT Iqra Serang. Masalah tersebut dijabarkan dalam pernyataan sebagai berikut:

1. Bagaimana langkah-langkah kegiatan *finger painting* untuk mengembangkan kreativitas anak usia 5-6 tahun di TKIT Iqra Serang?
2. Bagaimana dampak kegiatan *finger painting* dalam mengembangkan kreativitas anak usia 5-6 tahun di TKIT Iqra Serang?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini adalah untuk:

1. Untuk mengetahui langkah-langkah kegiatan *finger painting* untuk mengembangkan kreativitas anak usia 5-6 tahun di TKIT Iqra Serang

2. Untuk mengetahui dampak kegiatan *finger painting* dalam mengembangkan kreativitas anak usia 5-6 tahun di TKIT Iqra Serang

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Secara teoritis, penelitian ini dapat berkontribusi pada fokus referensi penelitian yang menambah wawasan dan cakrawala berfikir keilmuan. berfikir terkait dengan kreativitas anak usia dini, menambah referensi tentang pembelajaran yang menggunakan *finger painting* sebagai alternatif untuk meningkatkan kemampuan anak *finger painting*, untuk meningkatkan anak menjadi lebih aktif dan berimajinasi dalam pembelajaran *finger painting*. Selain itu penelitian ini diharapkan dapat membantu serta dapat memberikan gambaran hakikat tentang aktivitas *finger*

2. **Manfaat Praktis**

- a. Bagi Guru

Dapat menumbuhkan aktivitas dan mengembangkan kreativitas anak dalam proses belajar *finger painting*.

- b. Bagi Anak ;

Dapat menimbulkan kreativitas siswa sehingga siswa dapat mengembangkan kreativitasnya dalam pembelajaran *finger painting* memberikan masukan bagi sekolah sebagai bahan refleksi untuk mengembangkan kreativitas

- c. Bagi Penulis ;

Dapat menambahkan pengetahuan, wawasan berfikir penulis mendapatkan pengalaman langsung dari kegiatan penelitian *finger painting*.

E. Stuktur Organisasi

Struktur organisasi dalam penelitian skripsi ini bertujuan agar memudahkan pembahasan penelitian, penelitian ini terdiri dari lima bab yaitu Bab I, Bab II, Bab III, Bab IV, dan Bab V dijabarkan sebagai berikut: Bab satu berisi tentang inti pokok, dasar permasalahan mengapa penelitian ini harus dilaksanakan serta tujuan dan manfaatnya bab satu ini terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, asumsi, dan setuktur organisasi.

Bab dua berisi tentang, Kajian teori-teori, teori mengenai pendidikan anak usia dini, dan teori selanjutnya, kreativitas anak, tujuan pengembangan kreativitas, ciri-ciri kreativitas, faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas anak, pengertian *finger painting*, tujuan *finger painting*, manfaat *finger painting*, penelitian relevan, kerangka berfikir.

Bab tiga ini membahas tentang metodologi penelitian, yang terdiri dari pendekatan penelitian, jenis metode penelitian yang digunakan, prosedur penelitian, partisipan dan dilaksanakannya penelitian, bagaimana cara mengumpulkan data baik dari teknik pengumpulan datanya hingga instrumen penelitian, yang digunakan dan yang terakhir di dalam bab tiga juga membahas analisis metode apa yang digunakan.

Bab empat ini membahas tentang sub bab yaitu, temuan pembahasan, dan jawaban hipotesis. Sub bab pertama itu temuan, di dalam temuan ini adalah selanjutnya peneliti akan menguraikan dan menjabarkan pada bagian sub bab kedua yaitu pembahasan dimana peneliti akan mendeskripsikan secara detail mengenai pengembangan kreativitas melalui kegiatan *finger painting* yang dilakukan dengan cara mengamati, dan dokumentasi foto kegiatan pembelajaran.

Bab lima ini yang ada didalam penelitian skripsi ini, di dalam ini hanya ada dua sub yaitu simpulan dan rekomendasi. Simpulan disini yaitu jawaban akhir dari rumusan masalah dan tidak menggunakan angka, kemudian rekomendasi berisi tentang manfaat penelitian skripsi.