

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini (PAUD) pada hakikatnya adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek-aspek kepribadian anak.

Menurut Fadilah (2013: 46) Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu upaya untuk merangsang berbagai potensi yang dimiliki anak supaya dapat berkembang dengan optimal. Sebagaimana disebutkan dalam UU Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 yang menyebutkan bahwa pendidikan anak usia dini merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan jasmani dan ruhani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan yang telah ada. Sedangkan menurut Clark Monstkis dalam Safaridah (2013) kreativitas adalah merupakan pengalaman dalam mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu antara hubungan diri sendiri, alan dan orang lain.

Kreativitas yang ditunjukkan anak pada masa ini merupakan bentuk kreativitas yang original dengan frekuensi kemunculannya yang seolah tanpa terkendali dibandingkan dengan masamasa lain dalam kehidupan seorang anak

setelah masa ini berlalu (Kemdiknas, 2010: 5). Menurut Sujiono dalam Hasibuan (2016: 13), kreativitas pada setiap anak perlu dikenali, dipupuk, dan dikembangkan melalui stimulasi yang tepat agar kreativitas anak dapat terwujud. Potensi kreatif yang terdapat dalam diri setiap individu dapat diobservasi saat anak melakukan kegiatan bermain, karena bermain adalah dunia anak dan umumnya terjadi secara alamiah. Melalui kegiatan bermain, anak mampu mengembangkan potensi yang tersembunyi di dalam dirinya secara aman, nyaman, dan menyenangkan. Guilford dalam Safaridah (2013) menyatakan bahwa kreativitas mengacu pada kemampuan yang menandai ciri-ciri seorang kreatif.

Pembelajaran kreativitas sangat penting bagi anak usia dini, karena didalam pembelajaran yang aktif kreatif anak akan senang untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Anak akan mengeksplor imajinasinya untuk lebih kreatif. Karena sejatinya anak usia dini dengan kemampuan imajinasi yang tinggi dapat terus dilatih lewat rangsangan yang diberikan oleh pendidik. Selain itu anak juga dapat melatih keterampilan seni rupa anak.

Menurut Catur dalam Mulyani (2017: 60) seni rupa merupakan ungkapan gagasan dan perasaan manusia yang diwujudkan melalui pengolahan media dan penataan elemen serta prinsip-prinsip desain. Sedangkan Paul Ricouwer dalam Mulyani (2017: 60) mengatakan bahwa :”Seni rupa memberikan model-model redeskripsi dunia. Seni rupa mendekatkan kita kepada orang lain, dan kepada diri kita sendiri.

Dapat disimpulkan dari pengertian-pengertian diatas bahwa seni rupa adalah cabang seni yang membentuk karya seni dengan media yang bisa ditangkap mata dan dirasakan dengan rabaan.

Kesan ini diciptakan dengan mengolah konsep titik, garis, bidang , bentuk, warna, tekstur, dan pencahayaan dengan acuan estetika.

Adapun kegiatan-kegiatan yang mendukung terstimulusnya keterampilan seni rupa sangat banyak khususnya kegiatan-kegiatan umum yang ada disekolah seperti : menggambar, melukis, kolase, menjiplak membetuk, dan lain sebagainya. Namun kebanyakan sekolah selalu menuntut anak lebih ke dalam intelektualnya.

Salah satu kegiatan seni rupa untuk anak adalah *painting* yaitu melukis. Melukis salah satu pembelajaran kreativitas yang dapat melatih keterampilan seni rupa untuk anak, juga dapat mengenal warna dengan permainan yang menyenangkan.

Kegiatan *painting* yang akan dilakukan didalam penelitian ini adalah melalui kegiatan bermain *Blow Painting* artinya meniup lukisan. Dengan menggunakan cat berwarna berbeda, dan menggunakan sedotan untuk meniupkan cat di sekitarnya alih-alih kuas cat, Anda mendapatkan sesuatu yang baru dan menarik setiap saat. (*caitie's classroom*, 2019)

Saat pra penelitan yang peneliti lakukan dengan kegiatan *blow painting* yang dilakukan disekolah adalah membuat monster. Kegiatan ini lumayan mampu meningkatkan kreativitas anak dalam menuangkan imajinasinya kedalam sebuah kertas yang menghasilkan sebuah karya seni. Anak-anak sangat senang selama mengikuti pembelajaran. Warna-warna rambut monster sangat menarik dengan

hasil yang mereka buat yaitu meniup cat air dengan sedotan ke berbagai arah. Selain melatih otot-otot motorik halus, anak juga belajar kreatif dalam mengarahkan tiupan sedotan, mengenal macam-macam warna dan juga emosi anak. Dengan kegiatan ini menarik perhatian peneliti untuk membuat penelitian mengenai berbagai macam kegiatan *Blow Painting* untuk pengembangan kreativitas seni rupa anak. Oleh karena itu dengan permasalahan-permasalahan diatas, melatarbelakangi penulis dalam mengambil judul skripsi dengan metode Deskriptif kualitatif yaitu “Pengembangan Kreativitas Seni Rupa Melalui Kegiatan *Blow Painting* Untuk Anak Usia 5-6 Tahun ”.

B. Identifikasi Masalah

Sebelum melakukan penelitian peneliti telah mengidentifikasi beberapa masalah yang ada di lapangan antara lain:

1. Anak-anak usia dini kelompok B di kober Atsilah kurang mendapatkan pengajaran mengenai kegiatan kreativitas seni rupa.
2. Guru kurang kreatif dalam mengaplikasikan keterampilan seni rupa untuk anak-anak
3. Pembelajaran yang diberikan menitikberatkan pada kegiatan menulis, membaca dan mewarnai, oleh sebagian guru paud disekolah.

C. Perumusan Dan Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas maka dapat dirumuskan permasalahannya “Bagaimana Upaya Mengembangkan Kretivitas Seni Rupa Melalui Kegiatan *Blow Painting*?”

D. Pertanyaan Penelitian

Adapan pertanyaan penelitiannya adalah:

1. Bagaimana kondisi perkembangan kreativitas anak sebelum menggunakan keterampilan seni rupa melalui kegiatan *blow painting*?
2. Bagaimana perencanaan keterampilan seni rupa melalui kegiatan *blow painting* dalam mengembangkan kreativitas anak di Kober Atsilah kecamatan Padalarang?
3. Bagaimana pelaksanaan keterampilan seni rupa melalui kegiatan *blow painting* dalam mengembangkan kreativitas anak di Kober Atsilah kecamatan Padalarang ?
4. Bagaimana hasil penggunaan kegiatan *blow paintin* dalam mengembangkan kreativitas seni rupa anak di Kober Atsilah?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk :

1. Mengetahui kondisi perkembangan kreativitas anak sebelum menggunakan keterampilan seni rupa melalui kegiatan *blow painting*

2. Mengetahui perencanaan keterampilan seni rupa melalui kegiatan *blow painting* dalam mengembangkan kreativitas anak di Kober Atsilah kecamatan Padalarang?
3. Mengetahui pelaksanaan keterampilan seni rupa melalui kegiatan *blow painting* dalam mengembangkan kreativitas anak di Kober Atsilah kecamatan Padalarang ?
4. Mengetahui hasil penggunaan kegiatan *blow paintin* dalam mengembangkan kreativitas seni rupa anak di Kober Atsilah?

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan berguna dan bermanfaat baik pada tataran teoritik maupun praktik. Adapun beberapa harapan kegunaan peniliti sebagai berikut:

1. Teoritis

Secara teoritis dapat mengembangkan keilmuan mengenai kreativitas melalui kegiatan *blow painting* dalam mengembangkan keterampilan seni rupa anak usia dini.

2. Praktis

Penelitian ini diharapkan bermanfaat sebagai kajian bagi kepentingan praktis oleh pendidik ataupun pengelola Kober Atsilah agar lebih efektif. Adapun alasan dari pemilihan judul tersebut diantaranya :

- a. Bagi anak didik, dapat melatih kreativitas dan mengembangkan keterampilan seni rupanya melalui kegiatan *blow painting*.

- b. Bagi Pendidik, dapat mengetahui permainan baru dan menstimulus perkembangan kreativitas seni rupa anak melalui kegiatan *blow painting*.
 - c. Bagi sekolah, memberikan masukan sebagai referensi dan sumber pembelajaran yang menarik untuk diterapkan guru-guru dalam kegiatan pembelajaran untuk mengembangkan kreativitas seni rupa anak.
3. Diharapkan dapat pula bermanfaat sebagai pemikiran atau kajian dalam upaya penelitian lebih lanjut oleh berbagai pihak yang berkepentingan.

G. Anggapan Dasar

Untuk memberikan landasan dalam penelitian ini yang merupakan pokok dari kerangka berfikir, maka dijadikan anggapan dasarnya adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan berarti membuka lebar-lebar, membentangkan, menjadikan besar, menjadikan maju (baik, sempurna, dan sebagainya) sumber KBBI. Dalam hal ini mengembangkan berarti memperluas, memajukan kemampuan anak usia dini dalam keterampilan seni rupa anak.
2. Kreativitas merupakan suatu proses mental yang dilakukan individu berupa gagasan atau produk baru, atau mengkombinasikan antara keduanya, yang akhirnya melekat pada dirinya, James J. Gallager (Mulyani 2017 :96). Kreativitas pada anak harus dikembangkan sejak dini, melalui permainan-permainan yang mampu menstimulus perkembangan kreativitasnya.
3. Kesenian merupakan salah satu potensi dasar anak yang juga merupakan salah satu bentuk dari kecerdasan jamak, sehingga mengembangkan potensi

seni anak sama dengan mengembangkan kecerdasannya. Oleh karena itu, pengembangan kreativitas seni rupa harus mendapatkan kesempatan dan pembinaan. Hal ini sesuai dengan kompetensi dasar yang tercantum dalam Permendikbud Nomor 46 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini, yaitu mengenal berbagai karya dan aktivitas seni (Sumanto 2018: 165)

4. Melukis merupakan proses mengungkapkan ide atau gagasan melalui unsur pigmen atau warna diatas kanvas, dalam hal ini merupakan unsur utama dalam karya lukisan, sedangkan menggambar adalah kegiatan manusia untuk mengungkapkan apa yang dirasakan dan dialaminya baik mental maupun visual dalam bentuk garis dan warna, Sumanto (Muryasari, 2016: 638)
5. Pendidikan Anak usia dini dalam UU no. 20 Tahun 2003, Bab 1 Pasal 1 disebutkan bahwa PAUD adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Rohmalina, 2015: 94)

H. Definisi Operasional

Agar terdapat pengertian yang sama terhadap beberapa istilah dalam judul, dijelaskan sebagai berikut:

1. Mengembangkan adalah membuka lebar-lebar, membentangkan, menjadikan besar, menjadikan maju (baik, sempurna, dan sebagainya) sumber KBBI.

2. Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan yang telah ada. Sedangkan menurut Clark Monstkis kreativitas adalah merupakan pengalaman dalam mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu antara hubungan diri sendiri, alan dan orang lain (Safariah 2013)
3. Seni rupa adalah cabang seni yang membentuk karya seni dengan media yang bisa ditangkap mata dan dirasakan dengan rabaan. Menurut Catur (Mulyani 2017), seni rupa merupakan ungkapan gagasan dan perasaan manusia yang diwujudkan melalui pengolahan media dan penataan elemen serta prinsip-prinsip desain.
4. Blow painting adalah meniup lukisan. Dengan menggunakan cat berwarna berbeda, dan menggunakan sedotan untuk meniupkan cat di sekitarnya alih-alih kuas cat, Anda mendapatkan sesuatu yang baru dan menarik setiap saat. (caiti's classroom 2019)
5. Dalam pasal 28 Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20/2003 ayat 1, disebutkan bahwa yang termasuk anak usia dini adalah anak yang masuk dalam rentang usia 0-6 tahun. Menurut kajian rumpun ilmu PAUD dan penyelenggaraannya di beberapa negara PAUD dilaksanakan sejak 0-8 tahun. Anak usia dini adalah kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik, dalam arti memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan. (Fadlillah 2013: 47).

I. Sistematika Penulisan

Sistematika penelitian merupakan kerangka dari skripsi yang memberikan petunjuk mengenai pokok-pokok permasalahan. Untuk memudahkan pembaca memahami skripsi ini maka penulis membagi penulisan atau pembahasan dengan 5 (lima) bab dan meringkasnya sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN, yang didalamnya membahas latar belakang masalah, identifikasi masalah, perumusan dan pembatasan masalah, pertanyaan penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, anggapan dasar, definisi operasional, dan sistematika penulisan.

BAB II KAJIAN TEORITIS, yang berisi tentang konsep dan teori yang berhubungan dengan judul penelitian.

BAB III METODE PENELITIAN, metode penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, subjek penelitian, teknik pengolahan dan analisis data, dan langkah-langkah penelitian.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN, profil lokasi penelitian, deskripsi dan analisis hasil penelitian, pembahasan hasil penelitian, temuan hasil penelitian, dan keterbatasan hasil penelitian.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN, simpulan dan saran.