

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Usia dini merupakan usia kritis sekaligus strategi dalam proses pendidikan, karena dapat mempengaruhi proses serta hasil pendidikan seseorang di masa mendatang. Masa anak-anak adalah usia untuk belajar, menjelajah, bertanya, bermain, berkreasi, dan juga meniru. Anak usia dini adalah sesuatu yang sangat penting dalam perkembangan pribadinya. Pada masa ini juga anak mempunyai rasa ingin tahu yang sangat besar, melakukan hal apapun untuk memenuhi rasa ingin tahunya dan anak juga mudah dibentuk oleh karena itu anak perlu dibimbing dengan cara yang baik dan sesuai dengan usianya, dan pendidik juga perlu terlihat langsung dan bertanggung jawab terhadap keberhasilan dalam proses pembelajaran.

Salah satu kemampuan yang sangat krusial bagi anak-anak usia dini di era ke-21 merupakan kreativitas. Kreativitas ini sendiri merupakan kemampuan berpikir tingkat tinggi, yang mencakup perkembangan berpikir yang maju, yang ditandai oleh langkah-langkah seperti perubahan, ketidakberlanjutan, perbedaan, dan penggabungan antar tahap perkembangan. Kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan atau menciptakan sesuatu. Keterampilan yang sering disebut sebagai 4K dalam era ke-21, yaitu kreativitas, kriticalitas, komunikasi, dan kerjasama, memiliki peran penting dalam hal ini. Ini sejalan dengan pandangan dari teori bloom yang

menganggap kreativitas sebagai kemampuan puncak dalam perkembangan kognitif. Oleh karena itu, penting untuk mengakui peran yang sangat vital dari kreativitas dalam pendidikan anak usia dini (Farikhah, Mar'atin, Afifah, & Safitri, 2022).

Pengembangan kecerdasan dan kreativitas salah satu tujuan pendidikan, pendidikan pada anak usia dini, kreativitas anak dieskloitasi dengan aktivitas bermain dalam belajar, bermain membuat anak menimbulkan rasa bahagia. Dunia anak akan merangsang imajinasi atau kreativitas melalui kegiatan finger painting yang diadakan oleh RA Baiturahman Cirebon. Anak-anak berusia 5-6 tahun memiliki periode perkembangan intelektual begitu cepat sehingga periode ini disebut masa keemasan pada anak. Menanamkan kreativitas pada anak sejak kecil karena penting untuk merangsang melalui media finger painting yang diterapkan disekolah.

Berikan stimulus yang tepat dapat meningkatkan kreativitas anak dengan cara bermain sebab anak-anak melakukan bermain dengan senang hati, anak-anak menyenangkan melalui bermain dapat mengekspresikan diri melalui kreativitas anak. Salah satu jenis permainan kreatif dengan finger painting dimana anak melakukan proses pencampuran warna bersama pendidik, bermain warna yang digemari oleh anak, dapat mengenalkan warna sekaligus anak dapat belajar bentuk media. Kreativitas merupakan kemampuan anak yang dirangsang oleh pendidik disekolah,

dan merangsang kemampuan anak guna aspek perkembangan anak optimal (Erste Sohn Chandra & Eliza, 2020).

Anak-anak dapat membayangkan, berimajinasi, dan menuangkan melalui finger painting. Memainkan warna dengan cat air menggunakan jari anak dapat meningkatkan kreativitas anak, jari anak bagus untuk kembangkan imajinasi ide yang kreatif dalam aktivitas finger painting sangat menarik bagi anak. Media finger painting sebagai alternatif metode belajar pada anak yang membuat anak antusias, gunakan media menarik pada kreativitas anak yang disediakan oleh sekolah (Baguset al., 2020). Menggambar dengan jari anak memanfaatkan seni dalam kreativitas menggunakan berbagai warna media cat air, dengan cara ini anak akan memiliki motivasi serta kekuatan dalam kreativitas melalui finger painting akan meningkat aspek perkembangan anak yang distimulasi oleh pendidik di TK Ibnu Sina. Pembelajaran kreativitas pada anak disekolah dapat diterapkan berbagai macam, dan bentuk seperti membuat gambar dan diwarnai oleh anak kegiatan seperti ini membuat anak senang sebab menggambar dan mewarnai kegemaran anak dapat mengasah seni keindahan pada anak sedari dini.

Berdasarkan identifikasi sebelum melakukan penelitian terdapat sebuah permasalahan di TK Ibnu Sina adanya menunjukkan sebuah masalah kreativitas anak yang belum mencapai standar. Anak-anak terlihat enggan berkreasi, kurang aktif dalam pembelajaran, kesulitan dalam mewarnai, dan kurang kreatif dalam berkarya. Pembelajaran masih terfokus pada buku

tema. Untuk meningkatkan kreativitas anak, perlu menggunakan media pembelajaran yang lebih menarik, seperti *finger painting*. Selain praktis, penggunaan *finger painting* juga membantu menjaga lingkungan dengan mengurangi sampah dan melibatkan anak-anak pemeliharaan lingkungan.

Ada beberapa permasalahan yang di temukan dalam proses pembelajaran peserta didik. Pertama, peserta didik masih kurang percaya diri dalam berkreasi dan mengungkapkan ide atau pendapat mereka. Kedua, partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran masih rendah, sehingga interaksi aktif dalam kelas masih minim. Ketiga, proses pembelajaran cenderung terpaku pada buku teks, sehingga kurang menggali potensi kreativitas peserta didik diluar materi yang disajikan dalam buku. Keempat, media yang digunakan untuk mengembangkan kreativitas anak hanya sebatas kegiatan menggambar dan mewarnai, tanpa mencakup beragam metode dan alat yang dapat merangsang kreativitas mereka secara holistik. Oleh karena itu, perlu adanya upaya untuk mengatasi masalah-masalah ini dan meningkatkan kualitas pembelajaran peserta didik.

Media *Finger Painting* yang dijadikan media pembelajaran dalam kegiatan bermain membantu anak mengembangkan kreativitas mereka dengan mudah karena bahan ini sering terdiri dari unsur-unsur alam yang mudah ditemukan di sekitar rumah anak. Selain itu, *Finger Painting* juga mudah dipindahkan dan diatur sesuai keinginan mereka. Dengan bermain menggunakan *Finger Painting*, anak-anak dapat bereksplorasi dan menciptakan karya nyata, yang dapat meningkatkan rasa percaya diri

mereka dalam kemampuan kreatif. Perlu diingat bahwa munculnya kreativitas anak tidak hanya bergantung pada faktor keturunan, tetapi sangat dipengaruhi oleh stimulus dan dukungan yang diberikan oleh orang tua dan pendidik. Oleh karena itu, perlu adanya peran orang tua dan pendidik dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan yang mendorong perkembangan kreativitas anak, sehingga tujuan pendidikan nasional dapat tercapai (Laelasari, *et. al*, 2022).

Dukungan lain dalam mengembangkan kreativitas adalah media pembelajaran dalam kegiatan bermain media permainan ini dapat memberikan mereka kesempatan untuk bermain dan belajar dengan objek-objek yang beragam, variatif, dan tidak memiliki batasan Pemanfaatan yang kaku (Sumarsih & Eliza, 2022). *Finger painting* sebagai media pembelajaran merupakan bahan-bahan yang dapat digunakan oleh anak-anak untuk berkreasi dan berimajinasi dalam permainan. Bahan-bahan ini bersiat sederhana, seperti balok kayu, batu, karet, gelang, kain, tutup botol, dan benda-benda sehari-hari lainnya (Sintianjani, 2020).

Oleh karena itu, penggunaan metode atau media pembelajaran menjadi penting untuk mendukung kegiatan kreatif dan inovatif anak. Dalam konteks ini, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan media *finger painting* untuk meningkatkan kreativitas pada anak kelompok B. Tujuan utamanya adalah menciptakan lingkungan pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan efektif di mana tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik melalui rangsangan yang diterapkan secara langsung.

Berdasarkan uraian tersebut, maka proses belajar mengajar sebaiknya menggunakan media yang tepat agar peserta didik lebih percaya diri dan kreatif. Peneliti berinisiatif melakukan penelitian *mixed methode* penggunaan media *finger painting* untuk meningkatkan kreativitas anak kelompok B di Tk Ibnu Sina

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan Latar Belakang Yang Telah Dikemukakan diatas, maka masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana Proses Penggunaan Media Bahan Alam dengan metode Kolase sebagai media pembanding dari penggunaan media *Finger Painting* dalam meningkatkan kreativitas anak kelompok B?
2. Bagaimana efektivitas penggunaan media *finger painting* dalam meningkatkan kreativitas anak kelompok B?
3. Bagaimana Kendala yang di hadapi oleh guru dan murid saat memanfaatkan media *finger painting*?

## **C. Tujuan Penelitian**

Dengan dijelaskannya rumusan masalah di atas, maka penelitian membuat tujuan sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui bagaimana proses penggunaan media bahan alam dengan metode kolase sebagai media pembanding dari penggunaan media *finger painting* untuk meningkatkan kreativitas anak kelompok B.

2. Untuk mengetahui bagaimana efektivitas penggunaan media *finger painting* untuk meningkatkan kreativitas anak kelompok B.
3. Untuk mengetahui bagaimana kendala yang di hadapi oleh guru dan murid saat menggunakan media *finger painting*

#### **D. Manfaat Penelitian**

1. Manfaat Teoritis

Mampu meningkatkan pengetahuan dan acuan tentang Meningkatkan Kreativitas dan motivasi belajar dengan menggunakan *Finger Painting*

2. Manfaat Praktis

Dengan dilaksanakannya penelitian ini diharapkan dapat memberi masukan bagi :

- a. Bagi Penulis

Menambah wawasan dan pengalaman pribadi dalam mengembangkan dan merancang aktifitas pembelajaran khususnya dalam meningkatkan kreativitas .

- b. Bagi anak

Mampu memberikan pengalaman baru yang menyenangkan dalam meningkatkan kreativitas melalui *Finger Painting*

c. Bagi Guru

Sebagai bahan masukan kegiatan atau alternatif bagi guru dalam meningkatkan kreativitas anak melalui *Finger Painting*

d. Bagi sekolah

Dapat dijadikan sebagai patokan kegiatan pembelajaran yang ramah lingkungan dan sederhana tapi mampu mengedepankan aspek perkembangan anak usia dini. Melatih peran pendidik untuk berinovasi menciptakan ragam permainan yang menyenangkan dalam menggunakan media pembelajaran .

## **E. Definisi Operasional**

Definisi operasional yang dimaksud untuk menghindari kesalahan, pemahaman dan perbedaan penafsiran yang berkaitan dengan istilah-istilah dengan judul proposal. Sesuai judul yaitu “Penggunaan Media *Finger Painting* untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Kelompok B”

1. Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan seajutnya. Anak usia dini berada pada rentang Usia 0-8 tahun. Pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan alam berbagai aspek yang mengalami masa yang cepat dalam rentang perkembangan manusia.

## 2. Meningkatkan Kreativitas

Kreativitas adalah suatu keadaan, di mana sikap dan kondisi seperti ini sangat istimewa dan hampir tidak bisa dijelaskan secara konkret dan lengkap. Ada beberapa definisi tentang kreativitas. Menurut pandangan Sudarma (2013) menyatakan bahwa kreativitas berasal dari kata ‘to create’ yang memiliki arti membuat, bisa juga dikatakan kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk menciptakan sesuatu, bisa berupa ide – ide, tahapan, tahapan, ataupun hasil karya. Sedangkan menurut pendapat Supriyadi (2001: 7) mengemukakan bahwa kreativitas merupakan potensi/ kemampuan seseorang untuk memunculkan sesuatu yang baru, bisa berupa ide-ide ataupun karya nyata, yang hasilnya berbeda dengan karya yang dihasilkan sebelumnya.

3. *Finger Painting* adalah kegiatan melukis dengan jari-jari tangan secara langsung diatas bidang gambar dengan cara menggoreskan adonan warna secara bebas. Tujuan dari *Finger Painting* adalah melatih keterampilan tangan, kelentukan, kerapian, dan keindahan. *Finger Painting* juga dapat melatih, mengontrol gerakan tubuh, dalam melakukan penilaian, pendidik dan menggunakan instrumen untuk mengetahui seberapa jauh keterampilan anak dalam *Finger Painting*.