

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kreativitas merupakan suatu kemampuan yang tersusun dan terdiri dari faktor yang dapat menambah kemampuan peserta didik untuk berkreasi. Seperti kemampuan untuk memperbaiki sesuatu yang sebenarnya telah di sepakati, kemampuan memperbaiki kembali menciptakan dan menciptakan hubungan yang baru atas sesuatu yang telah diketahui, kemampuan untuk cepat tanggap terhadap segala prinsip yang baru, kemampuan untuk bersikap fleksibel dan berekspresi secara bebas, dan kemampuan untuk tanggap terhadap permasalahan-permasalahan yang melingkupi seorang peserta didik. Pernyataan di atas secara singkat dapat di kemukakan bahwa kreativitas merupakan proses yang dilakukan oleh seorang peserta didik di tengah-tengah pengalamannya yang menyebabkan peserta didik untuk memperbaiki dan mengembangkan dirinya melalui belajar. Ini menunjukkan bahwa kreativitas yang dibangun dan dihasilkan dari suatu hasil daya cipta yang baru.

Pada dasarnya kreativitas anak usia dini merupakan kreativitas dalam arti sesungguhnya. Hal ini di karenakan usia peserta didik yang baru taraf sosialisasi, sehingga kreativitas yang di munculkan adalah kreativitas yang berkaitan dengan ekspresi dari

yang di pahami, dipikirkan untuk kemudian dinyatakan dalam perbuatan, melalui gambar. Sehingga kemampuan yang dimiliki bisa di capai dan dapat menciptakan suatu yang baru, yang mencerminkan kelancaran, keluwesan, dan orisinalitas dalam berfikir serta kemampuan untuk mengkolaborasi suatu gagasan sesuatu yang baru disini bukan berarti harus baru, tetapi dapat juga sebagai kombinasi dari unsur-unsur yang telah ada sebelumnya. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan suatu yang baru sesuai imajinasi atau imajinasinya, sehingga potensi anak harus dikembangkan sejak dini.

Salah satu cara agar anak tumbuh dan berkembang dengan baik dan benar adalah untuk mendorong kreativitas (S. Priyanto et al., 2014). Sebab kreativitas merupakan ruang atau wilayah yang perlu diciptakan pada anak usia dini. Dengan mengembangkan kreativitas anak dapat digunakan untuk menciptakan kualitas-kualitas potensial yang ada pada diri anak dan untuk mengkoordinasikan interaksi psikologis anak. Perkembangan awal perkembangan tubuh harus dikoordinasikan arah fisik, intelektual, sosial, linguistik dan kreatif yang sesuai untuk menciptakan kerangka yang tepat untuk membangun kepribadian secara keseluruhan. Anak usia dini adalah anak yang benar-benar mengalami proses perkembangan dan kemajuan yang pesat yang merupakan lompatan formatif. Masa remaja atau anak usia dini perlu menjadi masa kreatif, dan bentuk

kreativitas yang ditunjukkan anak usia dini diakui sebagai jenis kreativitas yang unik dan orisinal dengan frekuensi yang tidak terkendali. (<https://www.google.com/search?q=jurnal+internasional+kr+eativitas+anak+tk&oq=jurnal+internasional+kreativitas+anak&gs>). Dia kses pada tanggal 20 Maret 2024 pada pukul 12.02 WIB)

Pembentukan manusia dimulai dari masa anak dalam kandungan, yang selanjutnya diikuti oleh perkembangan anak setelah dilahirkan dan tumbuh menjadi dewasa (Hurlock,1978). Renzulli menjelaskan bahwa Pendidikan mempunyai peranan sangat menentukan bagi perkembangan dan perwujudan diri individu, Pendidikan juga bertanggung jawab untuk memandu (yaitu mengidentifikasi dan membina) serta memupuk (yaitu mengembangkan dan meningkatkan) bakat tersebut. Dalam menentukan perkembangan anak bukan hanya intelegensi (kecerdasan) melainkan juga kreativitas dan motivasi untuk berprestasi (Munandar, 1981:6).

Pada usia golden age inilah merupakan masa-masa kritis dimana seorang anak membutuhkan rangsangan-rangsangan yang tepat untuk mencapai kematangan yang sempurna baik secara psikologis, biologis, sosiologis, dan psikomotorik. Maka dalam masa dan keadaan inilah sangat di manfaatkan untuk merangsang dan mengembangkan serta mengasah kecerdasan anak dengan pengetahuan dan ketrampilan yang bermanfaat bagi kehidupan

mereka kelak. Oleh sebab itu diperlukan upaya pendidikan yang dapat mengembangkan kreativitas anak. Pendidikan anak usia dini merupakan stimulasi pada anak sejak lahir sampai usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian stimulus pendidikan yang akan membantu pertumbuhan dan perkembangan anak agar mereka siap untuk memasuki pendidikan lebih lanjut.

Banyak cara dan upaya dalam mengembangkan, memupuk dan meningkatkan kreativitas, namun terdapat beberapa permasalahan yang terjadi, baik di lingkungan sekolah maupun keluarga. Menurut Guilford (Munandar, 2004:7) mengemukakan bahwa dalam bidang Pendidikan penekanannya lebih pada hafalan dan mencari satu jawaban yang benar terhadap soal-soal yang diberikan, proses-proses pemikiran tinggi termasuk berpikir kreatif jarang dilatih. Hal tersebut senada dengan pengembangan kemampuan kreativitas anak di Indonesia masih belum optimal, terbukti dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Jellen dan Urban (Supriyadi, 1994:84; Rachmawati dan Kurniati, 2006:6) yang menunjukkan bahwa Indonesia menempati urutan posisi terendah dibandingkan 8 negara lainnya yaitu Filipina, Amerika Serikat, Inggris, Jerman, India, Kamerun dan Zulu.

Dalam upaya membantu anak merealisasikan potensinya, sering kali lingkungan sekolah dan keluarga menggunakan cara-cara paksaan agar anak belajar, dengan demikian cara paksaan tersebut

tidak merangsang tumbuhnya kreativitas anak. Pandangan kreativitas sebagai sifat yang diwarisi oleh orang yang berbakat luar biasa atau genius. Kreativitas diasumsikan sebagai suatu yang dimiliki atau tidak dimiliki dan tidak banyak yang dapat dilakukan melalui pendidikan untuk mempengaruhinya. Selain itu kendala konseptual lainnya terhadap kreativitas terletak pada alat-alat ukur (tes) yang biasanya di pakai di sekolah-sekolah, yaitu tes *intelegensi* tradisional yang mengukur tradisional kemampuan siswa untuk belajar, dan tes prestasi belajar untuk menilai kemajuan siswa selama program Pendidikan (Munandar, 2004:7)

Hal tersebut dikuatkan juga oleh hasil observasi yang dilakukan di TK Aisyah Sidareja Kabupaten Cilacap bahwa salah satu kendala meningkatkan kreativitas pada anak di kelas B1 pada kegiatan seni yang seringkali dilakukan di sekolah dianggap sebagai rutinitas biasa tanpa didorong oleh motivasi tinggi, kurangnya pengetahuan dan latihan para guru tentang kreativitas, Pada saat proses pembelajaran guru jarang menggunakan media atau alat peraga konkret atau gambar yang mewakilinya. Pengayaan media pembelajaran yang disediakan di sekolah tidak menarik dan terpaku pada lembar kerja siswa (LKS), majalah, atau buku paket sehingga proses pembelajaran terlihat monoton, mengeksplorasi atau mencoba hal-hal baru hampir tidak pernah diberikan kepada anak, sehingga anak cepat bosan untuk mengikuti proses pembelajaran.

Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna bagi anak sangatlah penting dan perlu dilakukan sebagai upaya meningkatkan kreativitas di Taman Kanak-kanak. Media pembelajaran yang digunakan saat memberikan materi pada anak-anak sangat berpengaruh terhadap penyerapan materi. Oleh karena itu perlu adanya media yang menarik, berguna untuk membangun suasana senang serta dapat membantu anak memahami materi pelajaran yang akan disampaikan oleh guru. Penggunaan media yang menarik dan menciptakan suasana belajar untuk meningkatkan kreativitas anak di TK Aisyah Sidareja Kabupaten Cilacap perlu terus diupayakan.

Selain itu, cara mendidik anak di lingkungan sekolah terlalu banyak mengontrol dan lebih banyak memberikan pola-pola yang sama kepada anak yang dapat menghambat kreativitas anak. Di sekolah guru cenderung mengontrol dalam pembelajaran yang lebih menekankan pada kemampuan akademik. Anak dituntut untuk lebih menguasai kemampuan membaca, menulis dan berhitung (calistung). Guru cenderung berperan dominan dalam pembelajaran, guru mengarahkan anak untuk belajar sesuai dengan keinginannya dan lebih menyukai hasil karya anak sesuai dengan apa yang diperintihkannya sehingga anak tidak mempunyai kesempatan untuk memilih yang anak sukai. Anak-anak yang sudah diajari calistung dengan metode drill sejak dini mempunyai dampak negative, seperti

anak mudah stress, gangguan psikis, mudah berbuat gaduh (Apriyanti, 2023). Metode yang fokus pada kecerdasan akademik sejak kecil hanya mendatangkan keuntungan jangka pendek tapi menjadi ancaman jangka panjang anak (Lipsey et al, 2018) Miskonsepsi ini terus berkembang di masyarakat (Lestari & puji; Pada, 2023).

Kendala yang dihadapi dalam lingkungan keluarga dalam meningkatkan kreativitas anak, pengajaran yang diberikan oleh keluarga cenderung bersifat akademis. Demikian pula Rachmawati dan Kurniati (2010:26-27) menjelaskan: Pengajaran yang bersifat akademis cenderung hanya mengembangkan otak kiri dan mengabaikan pengembangan otak kanan. Kegiatan-kegiatan seperti membaca, menulis, berhitung, ataupun kemampuan yang banyak menggunakan cara berpikir logis, rasional dan linier ataupun sekedar menghafal data kegiatan yang dapat mengembangkan otak kiri. Sedangkan bentuk kegiatan yang mengembangkan otak kanan diantaranya seperti menggambar, bermain music, mengarang bebas, dan bermain peran jarang dilakukan. Dengan demikian terjadi ketidakseimbangan fungsi otak kiri dan kanan. Hingga akhirnya terjadi penurunan kreativitas (*creativity drop*) pada anak usia 7-12 tahun.

Berbagai cara dapat dilakukan untuk mengembangkan dan meningkatkan kreativitas anak, salah satunya melalui kegiatan

bermain. Bermain merupakan metode efektif untuk mengembangkan kreativitas anak (Rachmawati dan Kurniati, 2005:55). Proses pembelajaran dengan kegiatan menyenangkan bagi anak-anak yaitu melalui bermain, diharapkan dapat berkarya, berimajinasi, mengambil prakarsa, karena hanya dengan itu mereka akan berani mengambil resiko.

Moeslichatun (2004:32) mengungkapkan bahwa melalui kegiatan bermain anak dapat mengembangkan kreativitasnya yaitu melakukan kegiatan yang mengandung kelenturan, memanfaatkan imajinasi atau ekspresi diri, kegiatan-kegiatan pemecahan masalah, mencari cara baru dan lain-lain. Terdapat berbagai kegiatan melalui permainan yang dapat mengembangkan kreativitas anak diantaranya adalah kegiatan *Painting* (melukis), kegiatan *Printing* (mencetak), kegiatan *drawing* (menggambar), kegiatan *collage* (menempel), dan kegiatan *modelling* (membentuk). Demikian pula Pamadhi dan Sukardi (2008:3.1) menjelaskan: Melukis adalah kegiatan belajar dengan bermain bentuk warna serta garis yang disusun dalam suatu media, baik itu kertas, kain, kanvas, maupun dinding yang luas. Melukis merupakan sebuah media untuk mengutarakan pendapatnya di dalamnya terkandung seribu makna yang tidak dipunyai oleh orang tua.

Melukis dapat dilakukan dengan media konvensional yaitu melukis dengan media atau langkah-langkah yang menggunakan

peralatan standar, misalnya: menggambar dengan pensil, pastel, cat air, atau yang lainnya. Sedangkan media inkonvensional yaitu melukis dengan media yang tidak lazim digunakan, misalnya: arang, lilin, finger painting, mencetak dengan berbagai benda, dan lain-lain. Melukis dengan media inkonvensional menciptakan gambar atau lukisan dengan bervariasi teknik, merupakan pencampuran teknik standar dengan yang lain (Pamadhi dan Sukardi, 2008:3.24).

Endang Rini Sukanti menyatakan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru atau suatu kombinasi baru berdasarkan unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya menjadi sesuatu yang bermakna atau bermanfaat. Dalam hal ini dapat dikatakan bahwa, kreativitas seseorang tidak bisa disamakan dengan orang lain. Itu tergantung pada sudut pandang orang lain. Kreativitas memungkinkan anak-anak untuk menciptakan sesuatu yang baru dan menggabungkan ide-ide yang ada dengan yang baru. Kreativitas ini berkembang ketika anak-anak bergerak setiap hari dan berpartisipasi dalam kegiatan seperti teater dan seni visual. Hal ini sependapat dengan Nurjanah & Wahyuseptiana, kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk berpikir, menggabungkan ide-ide lama dan baru untuk menciptakan pemahaman baru. <https://journal.staihubbulwathan.id/index.php/alishlah/article/view/4107> Diakses pada tanggal 20 Maret 2024 pada pukul 12.32 WIB).

Berbagai strategi dapat digunakan untuk mengoptimalkan kegiatan membentuk di bidang seni, yaitu dengan menggunakan media yang baik agar kreativitas anak dapat meningkat. Salah satu media pembelajaran yang dapat di terapkan dalam upaya meningkatkan kreativitas melukis anak usia dini adalah melukis dengan media lilin. Dengan permainan melukis dengan media lilin diharapkan dapat meningkatkan perkembangan kreativitas melukis anak.

Melalui melukis anak di harapkan dapat mengembangkan kreativitas, intelektual, fisik motorik, sosial emosional, dapat mengenal objek-objek tertentu, berekspresi, bereksperimen, berlomba, dan berkomunikasi. Melukis juga dapat memberi manfaat yaitu untuk dapat melatih dan menstimulasi kemampuan logika anak, melatih kepekaan estetika, kemampuan daya bayang ruang (*spatial sense*), serta memunculkan ide-ide kreatif pada anak (Rachmawati, 2005:1). Biasanya aktivitas melukis yang dilakukan di sekolah hanya dengan menggunakan cat, kuas, dan kertas kita dapat mencoba hal baru dengan menggunakan lilin sebagai bahan untuk melukis untuk anak, kelereng sebagi pengganti kuas, kain sebagai pengganti kertas, atau pun pewarna makanan sebagai cat air. Kegiatan melukis ini menggunakan bahan-bahan dan media yang ada di sekitar anak. Dalam kegiatan ini anak dapat mengeksplorasi dan berkreaitivitas melalui hal-hal yang anak baru ketahui.

Berdasarkan pengamatan peneliti dalam kegiatan proses pembelajaran menggunakan teknik melukis dengan media lilin di kelompok B1 TK Aisyah Sidareja Kecamatan Sidareja Kabupaten Cilacap, menunjukkan bahwa dalam 14 anak, terdapat anak yang perkembangan kreativitasnya belum bisa menuangkan gambar atau pola sebanyak 8 anak, anak yang mulai berkembang mulai bisa menuangkan gambar atau pola 3 anak, anak berkembang sesuai harapan 1 anak dan anak yang sudah bisa dengan baik menuangkan gambar 2 anak. Memberikan stimulasi adalah kunci penting dalam upaya meningkatkan perkembangan motorik halus anak. Salah satunya untuk meningkatkan perkembangan kreativitas anak yaitu dengan stimulasi menggunakan teknik melukis dengan lilin.

Berdasarkan penelitian maka disimpulkan bahwa kegiatan melukis dengan media lilin dapat meningkatkan kreativitas anak dengan baik, sehingga anak akan lebih percaya diri dalam kegiatan pembelajaran maupun dalam kegiatan berinteraksi dengan lingkungannya yang menuntutnya terampil dalam motorik halusnya. Berdasarkan latar belakang penelitian tersebut, maka peneliti tertarik, untuk melakukan penelitian tentang “Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Melukis Dengan Lilin Usia 5-6 Tahun Pada Kelompok B1 Di TK Aisyah Sidareja Kabupaten Cilacap”.

B. Batasan Masalah

Penelitian ini dibatasi pada penerapan upaya meningkatkan kreativitas anak melukis dengan lilin pada kelompok B1 yaitu usia 5-6 tahun di Taman Kanak-Kanak Aisyah Sidareja.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut diatas maka penulis menegaskan rumusan masalah sebagai berikut : Apakah penerapan kegiatan melukis dengan lilin dapat meningkatkan kreativitas pada siswa kelompok B1 di TK Aisyah Sidareja?

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yang ingin di capai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui Apakah penerapan kegiatan melukis dengan lilin dapat meningkatkan kreativitas pada siswa kelompok B1 di TK Aisyah Sidareja.

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian diharapkan memiliki beberapa manfaat yaitu:

1. Manfaat Teoritis

a. Bagi Peneliti Lain

Mendapatkan teori tentang peningkatan kreativitas anak melalui kegiatan melukis dengan lilin sehingga dapat di dijadikan sebagai dasar acuan untuk penelitian selanjutnya.

b. Bagi Pengambil Kebijakan

Memberikan landasan serta argumen dalam pengambilan kebijakan guna meningkatkan mutu pendidikan, khususnya peningkatan kreativitas anak melalui kegiatan melukis dengan menggunakan lilin.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Anak

Anak mampu meningkatkan kreativitas melalui kegiatan melukis dengan metode lilin, serta melatih anak untuk kreatif.

b. Bagi Guru

Memberikan masukan tentang kegiatan yang dapat menunjang keberhasilan dalam pembelajaran seperti halnya untuk menstimulasi kreativitas anak dapat melalui kegiatan melukis dengan lilin.

c. Bagi Sekolah

Memberikan masukan bagi sekolah sebagai bahan refleksi untuk lebih memperhatikan perkembangan motorik halus anak. Karena pada dasarnya setiap perkembangan anak berbeda-beda dan memotivasi guru untuk mengembangkan dan menggunakan alat peraga maupun media yang lebih bervariasi dan tepat dalam proses pembelajaran.