

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Anak usia dini yakni anak dengan rentang usia 0-8 tahun, yang tercakup didalam program pendidikan ditaman penitipan anak, penitipan anak pada keluarga (*family child care home*), TK pendidikan prasekolah baik swasta maupun negeri, dan SD (Morphology, n.d.). (Morphology, n.d.) berpendapat bahwa anak usia dini adalah suatu proses pertumbuhan dan perkembangan yang pesat yang sedang di alami oleh suatu individu. Padamasa ini ditandai oleh periode penting yang pondamen dalam kehidupan anak selanjutnya sampai periode ahli perkembangan. Berdasarkan (Kamtini, 2015) salah satu periode yang menjadi ciri masa usia dini adalah periode keemasan (*The Golden Age*).

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan salah satu bentuk pendidikan anak yang ada jalur pendidikan sekolah, sebagai lembaga prasekolah yang telah ditetapkan oleh undang-undang Sistem Pendidikan No. 20 tahun 2003 ayat 3, yakni Pendidikan Anak Usia Dini merupakan pendidikan formal berbentuk Taman Kanak-Kanak. Berdasarkan Undang-Undang tentang Sistem Pendidikan Nasional dinyatakan bahwa Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah suatu pelayanan dan pembinaan yang diberikan kepada anak mulai lahir sampai dengan usia enam tahun dengan pemberian rangsangan pendidikan untuk membentuk

pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani sehingga anak diharapkan memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan selanjutnya (UU Nomor 20 Tahun 2003 Bab I Pasal I ayat 14). Layanan pendidikan untuk anak usia dini adalah dengan pendekatan bermain. Bermain sambil belajar merupakan sebuah slogan yang harus dimaknai sebagai satu kesatuan, yakni belajar yang dilakukan anak adalah melalui bermain.

Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) menurut Undang-Undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional dinyatakan bahwa PAUD merupakan upaya yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai berusia enam tahun untuk membantu perkembangan jasmani, rohani dan pertumbuhan anak dengan adanya pemberian rangsangan pendidikan sehingga diharapkan anak memiliki kesiapan pada pendidikan selanjutnya (Indonesia, 2003).

(Munawarah & Mahmudah, 2017) mengungkapkan bahwa bermain adalah alat untuk tempat belajar anak dalam mengeksplor pengalamannya. Sedangkan (Morphology, n.d.) berpendapat bermain adalah aktivitas atau tingkah laku yang dilakukan secara individu atau berkelompok untuk mencapai tujuan tertentu dengan menggunakan alat atau tidak. Bermain memiliki pengaruh yang sangat besar bagi perkembangan seorang anak. Anak-anak tidak peduli apakah kondisi fisik dan psikis bagus atau tidak, semuanya dilakukan dengan senang, karena pada hakikatnya bermain adalah kebutuhan bagi anak.

Bermain memiliki fungsi dan bentuk merupakan salah satu aktivitas menyenangkan yang dilakukan demi aktivitas itu sendiri (Rohmah, 2016). Sedangkan (Kamang & Persetujuan, 2012) berpendapat bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan memberi kesenangan maupun

mengembangkan imajinasi dan menghasilkan pengertian atau memberikan informasi pada anak dengan atau tanpa mempergunakan alat bantu. Bermain adalah membawa harapan dan antisipasi tentang dunia yang memberikan kegembiraan, suatu dunia yang dipersiapkan untuk berpetualang dan mengadakan telaah, memungkinkan anak berkhayal seperti sesuatu atau seseorang, memahami kehidupan, memahami dunianya dan melalui bermain anak belajar mengendalikan diri sendiri (Rahmatunnisa & Halimah, 2018). Berdasarkan pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa, bermain adalah suatu aktivitas yang menyenangkan yang dapat mengembangkan imajinasi anak serta anak juga dapat belajar mengendalikan diri sendiri melalui bermain.

(Nisak, 2016) *Finger Painting* adalah teknik melukis penggunaan jari tangan secara langsung dengan mengoleskan cat berwarna-warni pada kertas dengan tanpa menggunakan bantuan alat atau kuas. Didalam kegiatan *Finger Painting*, anak dapat dengan bebas menuangkan imajinasi yang akan diwujudkan. (Biosa et al., n.d.) menerangkan bahwa *Finger Painting* dapat mengembangkan ekspresi melalui media lukis dan gerak jari dan tangan, mengembangkan fantasi, imajinasi dan kreasi, memupuk perasaan terhadap gerakan tangan, melatih otot-otot tangan dan jari, kecakapan kombinasi warna, dan memupuk keindahan. Aktivitas ini penting dilakukan sebab akan memberikan sensasi pada jari sehingga dapat menekan kontrol gerakan jarinya dan membentuk konsep gerak membuat huruf serta untuk melatih koordinasi tangan dan matanya.

(Nisak, 2016) mengungkapkan manfaat *Finger Painting* yaitu:

“Meningkatkan kemampuan berpikir dan berbuat kreatif, mengembangkan kemampuan dalam mengungkapkan nilai-nilai estetika dengan menggambar karyanya kreatif dan melatih otot-otot jari”

Finger painting merupakan suatu bentuk kegiatan melukis menggunakan jari jemari anak dengan tujuan mengembangkan keterampilan motorik halus, melatih pengembangan imajinasi, dan melatih bakat artistic, terutama pada kegiatan seni anak sehingga mampu meningkatkan kemampuan melukis anak (Marlina & Mayar, 2020). Finger Painting suatu bentuk teknik melukis menggunakan jari-jemari anak dengan mengoleskan warna-warna pada kertas kosong, dengan tujuan membantu mengembangkan kreativitas anak dan motorik halus dalam meningkatkan kemampuan melukis anak (Marlina & Mayar, 2020). Dalam Finger painting anak dapat merasakan langsung dalam pembuatan warna yang akan dipakai dalam melukis (. et al., 2019)

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di TK. Pada saat melakukan PPL Real, bahwa dalam meningkatkan kemampuan melukis anak pada kegiatan *Finger Painting* sudah pernah dilakukan tetapi belum pernah menggunakan lem kanji sebagai media untuk melukis. Pada kegiatan *Finger Painting* masih menggunakan pewarna biasa yang dituangkan kedalam wadah, lalu anak bebas memilih warna yang akan digunakan. Hal ini kurang menarik minat anak dalam melakukan kegiatan tersebut. Pada penelitian ini penulis menggunakan media lem kanji yang akan dicampurkan dengan pewarna yang berbeda-beda. Lem kanji inilah yang akan digunakan untuk melukis. Anak-anak dibebaskan memilih warna yang akan digunakan dan melukis sesuai dengan keinginan anak. Warna yang digunakan adalah warna primer yaitu merah, kuning dan biru. Lem kanji yang digunakan merupakan terbuat dari tepung tapioka yang dilelehkan diatas api dengan air yang mendidih yang sebelumnya tepung kanji sudah dicampur dengan

air. Aduk adonan lem hingga lengket, lalu setelah mendidih kemudian angkat. Lem siap digunakan dan dicampur pewarna.

(SARASTI, 2015) menjelaskan bahwa melukis adalah membuat gambar dengan menggunakan kuas, pulpen, pensil dan sebagainya. Medium lukisan yang digunakan seperti papan, kanvas dan kertas. Melukis salah satu kegiatan yang menyenangkan bagi anak karena melalui melukis anak mampu mengungkapkan perasaannya, sehingga terciptanya hasil karya.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Media yang disediakan kurang bervariasi untuk mengembangkan kemampuan melukis anak
2. Kurangnya pengetahuan anak dalam mengenal warna primer (merah, kuning, dan biru) dalam kegiatan bermain *FingerPainting* menggunakan media lem kanji
3. Guru tidak mengetahui bahwa lem kanji dapat digunakan dalam meningkatkan kemampuan melukis anak
4. Media lem kanji belum pernah digunakan dalam kegiatan *Finger Painting* dalam meningkatkan kemampuan melukis anak.

1.3 Pembatas Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan diatas, maka penelitian ini akan difokuskan pada penelitian pengembangan kegiatan *FingerPainting* menggunakan media lem kanji untuk mengembangkan kemampuan melukis anak pada kelompok B TK Jaya Kumara

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari rumusan masalah yang diatas, maka penelitian ini merumuskan beberapa rumusan masalah yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media lem kanji digunakan dalam kegiatan bermain *Finger Painting* untuk meningkatkan kemampuan melukis anak pada Kelompok B TK Jaya Kumara?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah yang telah dirumuskan diatas, tujuan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Mengetahui pengembangan media lem kanji digunakan dalam kegiatan bermain *Finger Painting* untuk meningkatkan kemampuan melukis anak pada Kelompok B TK Jaya Kumara

1.6 Spesifikasi Produk yang diharapkan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa kegiatan *Finger Painting* menggunakan media lem kanji untuk meningkatkan kemampuan melukis anak yang dikembangkan oleh peneliti yaitu:

1. Produk berupa lem kanji yang terbuat dari ubi/singkong untuk meningkatkan kemampuan melukis anak kelompok B TK Jaya Kumara
2. Pada kegiatan *Finger Painting* ini media lem kanji inilah yang akan digunakan sebagai media untuk melukis diatas kertas. Lem kanji ini dapat dicampurkan dengan pewarna makanan sesuai dengan keinginan. Lalu jari tangan yang digunakan untuk melukis pada kertas.
3. Pada penggunaan pewarna makanan yang digunakan anak akan dibebaskan memilih warna yang disukai, warna yang digunakan yaitu warna primer merah, kuning dan biru.
4. Penggunaan media lem kanji ini memiliki keunggulan diantaranya yaitu anak mengetahui bahwa ubi/singkong yang ditemui anak dirumah dapat digunakan sebagai media melukis. Selain itu juga anak mengetahui warna primer dan dapat membedakan warna.
5. Media lem kanji yang digunakan dalam kegiatan *Finger Painting* ini dapat memotivasi anak agar kreatif dalam kegiatan melukis.

1.7 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan pengembangan pendidikan khususnya pada kegiatan bermain *Finger Painting* menggunakan media lem kanji dalam meningkatkan kemampuan melukis anak.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi anak didik

Anak dapat menambah wawasan serta keterampilan dalam bermain *Finger Painting*.

b. Bagi peneliti lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi tambahan dan wawasan dalam mengembangkan media lem kanji pada kegiatan bermain *Finger Painting* untuk meningkatkan kemampuan melukis pada anak.

c. Bagi Kepala Sekolah

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan wawasan kepada kepala sekolah dalam memberikan serta memilih media pembelajaran yang menarik dan efisien

d. Bagi guru

Dari hasil penelitian ini dapat memberikan masukan serta acuan kepada guru dalam memberikan pembelajaran yang lebih menarik dan efisien.

1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Kegiatan bermain *Finger Painting* menggunakan media lem kanji sebagai alat yang dapat digunakan dalam membantu proses meningkatkan kemampuan melukis anak pembelajaran di TK Jaya Kumara
2. Penyebaran produk hasil penelitian ini hanya terbatas di hanya TK Jaya Kumara, dikarenakan keterbatasan waktu produksi dan pengembangan dalam hal biaya yang tidak sedikit menghabiskan uang yang dikeluarkan.

1.9 Definisi Istilah

1. Penelitian pengembangan sebagai jenis penelitian yang terbukti menghasilkan produk perangkat keras atau perangkat lunak melalui prosedur khas yang biasanya dimulai dengan penilaian kebutuhan, atau analisis kebutuhan, diikuti dengan proses pengembangan yang diakhiri dengan penilaian (Purnama, 2016).
2. Bahan ajar yang disajikan, (Arsanti, 2018) yaitu bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru/instruktur dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas, baik berupa bahan tertulis seperti handout, buku, modul, lembar kerja siswa, brosur-brosur dinding dan bahan tidak tertulis lainnya seperti video/film, VCD, radio, kaset, CD interaktif berbasis komputer dan internet. Materi yang akan digunakan pada kegiatan bermain *Finger painting* adalah media lem kanji ini yang akan digunakan dalam melukis. Media lem kanji ini yang akan dicampurkan

dengan warna yang berbeda-beda, pewarna yang digunakan yaitu warna primer merah, kuning dan biru. Warna primer ini dapat dicampurkan kembali sehingga menghasilkan warna skunder.

