

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan masalah yang sangat menarik untuk dibahas karena melalui usaha pendidikan diharapkan tujuan pendidikan akan segera tercapai. Salah satu tujuan pendidikan akan segera tercapai sebagai pembangunan sebagaimana tercantum dalam UUD 1945 alenia IV adalah mencerdaskan bangsa, untuk mencapai tujuan tersebut diperlukan peningkatan, penyempurnaan, serta perubahan sistem pendidikan nasional berorientasi pada peningkatan kualitas hasil pendidikan.

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (UU Sisdiknas No.20 Th 2003, pasal 1 ayat 1).

Pendidikan itu sangat penting bagi anak, pendidikan yang pertama diawali dengan pendidikan di TK atau PAUD, karena pendidikan anak usia dini merupakan salah satu penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakan dasar ke beberapa arah pertumbuhan dan perkembangan fisik, kecerdasan, dan sosial emosional.

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 (UU Sisdiknas No. 20 Th. 2003).

Sedangkan pendidikan Taman Kanak-kanak adalah sebuah lembaga pendidikan formal yang berusia antara 4 sampai 6 tahun, pendidikan TK sangat perlu untuk mempersiapkan mereka untuk memasuki pendidikan di SD. Melalui pendidikan di TK diharapkan kemampuan berbahasa, daya pikir, daya cipta, kesadaran sosial, dan jasmani anak dapat berkembang dengan baik sebelum memasuki pendidikan di SD (Y. Wiryasumarta, 2003:23)

Sejak awal kehidupan anak menjadi perhatian para pendidik. Mereka menyadari bahwa awal kehidupan mereka yang paling tepat untuk mulai memberikan berbagai stimulasi agar anak berkembang secara optimal apa yang di pelajari seseorang di awal kehidupan akan mempunyai dampak pada kehidupan yang akan datang. Sejak bayi anak berkembang secara fisik, mental, sosial, dan emosional. Sementara itu beberapa hal dari perkembangan tersebut berhubungan dengan kematangan. Kemampuan anak berjalan berbicara, berpikir dengan penalaran, dipengaruhi oleh kematangan seseorang namun juga dipengaruhi oleh pengalaman yang diperoleh dari lingkungan.

Kreativitas merupakan suatu ungkapan yang tidak asing lagi bagi kita dalam kehidupan sehari-hari, khususnya bagi Anak Usia Dini yang selalu berusaha menciptakan sesuatu sesuai dengan fantasi dan imajinasinya.

Pelaksanaan pengembangan kreativitas pada anak usia dini merupakan salah satu sarana pembelajaran yang menunjang untuk mengembangkan beberapa aspek perkembangan anak.

Kebutuhan akan kreativitas dalam penyelenggaraan pendidikan dewasa ini dirasakan merupakan kebutuhan setiap anak. Dalam masa pembangunan dan era globalisasi dan penuh persaingan ini setiap individu dituntut untuk mempersiapkan mentalnya agar mampu menghadapi tantangan masa depan. Oleh karena itu, pengembangan potensi kreatif yang pada dasarnya ada pada setiap manusia terlebih pada mereka yang memiliki kemampuan dan kecerdasan luar biasa perlu dimulai sejak usia dini.

Tidak dapat dipungkiri bahwa kreativitas itu penting untuk pemenuhan kebutuhan dari aspek kehidupan manapun. Zaman sekarang ada bermacam-macam tantangan, baik dalam bidang ekonomi, politik, lingkungan, kesehatan, maupun bidang budaya dan sosial yang harus dihadapi. Semakin tinggi persaingan dengan segala problem yang ada. Maka semakin diperlukan tenaga ahli pilihan yang cakap, terampil, cekatan. Untuk menghadapi berbagai macam tantangan dan persaingan terhadap individu diharapkan memiliki suatu potensi yang dapat dikembangkan, dikenali dan dipupuk yaitu kreativitas. Kreativitas merupakan kunci sukses dan keberhasilan dalam hidup. Orang yang tidak kreatif kehidupan statis dan sulit untuk meraih keberhasilan. Zaman yang sudah mengglobal dan penuh dengan persaingan keras sekarang ini membutuhkan kreativitas yang tinggi.

Namun yang sekarang ini terjadi adalah kondisi orang tua dimana mereka berupaya agar anak-anak mereka bisa unggul dengan persiapan sejak dini. Akibatnya orang tua lebih mengedepankan perkembangan otaknya, mereka juga berlomba-lomba untuk memasukkan anaknya kesekolah misalnya saja KB, TK. Yang mana sekolah tersebut menawarkan berbagai program dwi bahasa, aritmatika dan berbagai aktivitas lain. Orang tua bahkan tidak segan-segan untuk mengeluarkan biaya lebih untuk mengikutkan anaknya dalam pelajaran tambahan/ les dengan harapan dapat menunjang nilai akademis. Karena orang tua beranggapan bahwa anak yang pandai adalah anak yang dapat menguasai dan akhirnya mendapatkan nilai akademis yang memuaskan. Dengan demikian anak-anak kehilangan masa kecil karena keinginan orang tua.

Meningkatkan kreativitas pada anak, khususnya pada anak usia dini sangatlah penting. Namun usaha kearah itu haruslah lewat jalan yang dapat menarik minat anak tersebut secara sukarela dan berangkat dari hatinya yang paling tulus dan dalam. Dengan demikian jalan yang sangat mudah adalah melalui kegiatan yang digemari dan disenangi oleh anak yaitu dengan bermain.

Peningkatan kreativitas lewat kegiatan bermain haruslah diarahkan untuk merangsang kemampuan anak agar dapat membuat kombinasi baru, menumbuhkan kelancaran, sebagai kemampuan untuk memproduksi respons yang tidak biasa, serta merangsang agar anak berfikir dan mengindera pada anak. Maka dari itu saya sebagai pendidik yang dapat menunjang kreativitas

anak, yang berperan sebagai fasilitator, mediator, dan inspirator bagi anak usia dini dalam memunculkan perilaku kreatif. Untuk itu sebagai pendidik harus memiliki tanggung jawab untuk meningkatkan kreativitas anak didiknya.

Kreativitas anak usia TK, menurut Kak Seto, tak bisa dilepas dari faktor bermain. Kehidupan bermain adalah kehidupan anak-anak, dan melalui bermain mereka meniru aktivitas yang dilakukan orang dewasa. Bermain awal dari timbulnya kreativitas. Bermain memberi kesempatan kepada anak untuk mengekspresikan dorongan-dorongan kreatifnya, juga kesempatan untuk merasakan obyek-obyek dan tantangan untuk menemukan sesuatu dengan cara-cara baru. Dengan demikian suasana bermain memungkinkan individu berpikir dan bertindak imajinatif dan penuh daya khayal, itu memungkinkan anak menguasai keterampilan, motorik dan mengenali nilai-nilai sosial yang dianut lingkungannya. Oleh karena itu, kreativitas anak usia TK dapat ditingkatkan dengan mengembangkan berbagai kegiatan dan suasana bermain (Kompas,2001:5).

Salah satu bentuk permainan yang dapat meningkatkan kreativitas adalah permainan konstruktif, dimana anak diberi kebebasan untuk mengembangkan daya imajinasinya. Jenis permainan konstruktif disini yang akan digunakan adalah lego. Dengan bermain lego anak tidak akan bosan-bosan untuk menggabungkan dan menyusun bentuk-bentuk kombinasi yang baru.

TK Aisyiyah Jetis Wonorejo merupakan tempat peneliti melakukan penelitian, disini peneliti ingin melakukan penelitian tentang peningkatan

keaktivitas. TK Aisyiyah Jetis Wonorejo khususnya kelompok B ini kebanyakan anaknya pasif, kemampuan imajinasinya kurang, dalam pembelajaran anak-anak selalu meminta contoh sama gurunya sehingga anak kurang kreatif. Pembelajaran yang disampaikan oleh guru cenderung membosankan dan monoton, karena guru kelas dalam pembelajarannya hanya menggunakan buku-buku kegiatan dan majalah. Penyebab lain dari kurangnya kreativitas anak TK Aisyiyah Jetis karena kurangnya media pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan kreativitas anak masih kurang, sehingga peneliti ingin membantu guru di TK Aisyiyah Jetis untuk memunculkan dan meningkatkan kreativitas anak didik dengan memberi kegiatan yang menyenangkan dan disenangi oleh anak yaitu berupa permainan konstruktif.

Permainan konstruktif yang digunakan peneliti yaitu menggunakan lego, karena selama ini metode tersebut belum pernah digunakan guru di TK Aisyiyah Jetis Wonorejo dalam menumbuhkan kreativitas anak didiknya. Anak-anak masih asing dengan permainan lego sehingga anak didik di TK Aisyiyah Jetis Wonorejo akan tertarik dengan metode tersebut.

Sesuai dengan latar belakang masalah di atas, maka peneliti mengambil judul “ Upaya Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Permainan Konstruktif di TK Aisyiyah Jetis Wonorejo Kecamatan Polokarto Kabupaten Sukoharjo”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas ada, dapat diidentifikasi masalah pada penelitian sebagai berikut:

1. Rendahnya tingkat kreativitas anak TK karena guru belum memanfaatkan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar
2. Kurangnya pemahaman orang tua dalam kegiatan bermain yang dapat meningkatkan kreativitas anak.

C. Pembatasan Masalah

Agar pemasalahan dapat dikaji secara mendalam maka masalah tersebut harus dibatasi. Dalam penelitian ini penulis membatasi masalah sebagai berikut: peneliti hanya meningkatkan kreativitas anak melalui permainan konstruktif dengan menggunakan lego di TK Aisyiyah Jetis Wonorejo, Polokarto Kabupaten Sukoharjo tahun ajaran 2010/2011.

D. Perumusan Masalah

Dalam penelitian ini agar lebih efektif dan efisien maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah “Apakah melalui permainan konstruktif lego dapat meningkatkan kreativitas anak di TK Aisyiyah Jetis Wonorejo?”

E. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Untuk meningkatkan kreativitas bagi anak Taman Kanak-Kanak melalui

permainan konstruktif lego

2. Tujuan Khusus

Untuk Meningkatkan kreativitas anak di TK Aisyiyah Jetis Wonorejo melalui permainan konstruktif dengan menggunakan lego.

F. Manfaat Penelitian

Dalam mengadakan penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai masukan dalam menjawab masalah-masalah yang dihadapi di sekolah, sehingga guru di dorong untuk menggunakan media atau alat peraga dalam mengajar.

1. Manfaat Teoritis

Mendapatkan pengetahuan atau teori baru tentang upaya peningkatan kreativitas melalui permainan konstruktif

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi pendidik diharapkan penelitian ini memberikan informasi bahwa permainan konstruktif dapat menjadi salah satu metode pengajaran dan bermain bukan sekedar bermain
- b. Bagi Sekolah, memberikan pengetahuan umum tentang metode permainan konstruktif dengan menggunakan lego dalam upaya peningkatan kreativitas anak sehingga dapat dijadikan pedoman bagi guru lain.