

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan anak usia dini sangat penting untuk pertumbuhan dan perkembangan diri anak. Dengan pendidikan yang berkualitas akan menjadikan bangsa Indonesia bangsa yang maju dan bisa memanfaatkan sumber daya manusia yang tangguh dan berkualitas. Dengan perhatian dan kesadaran terhadap pendidikan anak maka membawa dampak yang positif bagi perkembangan anak selanjutnya.

Dalam Undang-Undang Republik Indonesia nomor 21 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan 6 tahun melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Menurut Prof. Marjory Ebbeck seorang pakar anak usia dini dari Australia menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah pelayanan kepada anak mulai lahir sampai umur 8 tahun.

Tujuan pendidikan secara umum yaitu dengan memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara optimal dan menyeluruh sesuai dengan norma-norma dan nilai kehidupan yang dianut. Dengan program pendidikan yang dirancang dengan baik, anak akan mampu mengembangkan

segenap potensi yang dimiliki dari aspek fisik, sosial, moral, emosi, kepribadian dan lain-lain.

Taman Kanak-kanak merupakan salah satu bentuk pendidikan prasekolah. Pendidikan prasekolah adalah pendidikan yang diawali dari pendidikan keluarga, dilanjutkan dengan play group 3 Taman Kanak-kanak dan Sekolah Dasar awal. Usaha ini dilakukan pada usia 4-6 tahun agar anak lebih siap mengikuti pendidikan selanjutnya. Dalam kurikulum berbasis kompetensi (KBK, 2004) mulai diterapkan di beberapa lembaga pendidikan termasuk di Taman Kanak-kanak dan penerapan secara nasional pada tahun 2005.

Ruang lingkup materi pendidikan anak telah dirumuskan dalam kurikulum 2004 Taman Kanak-kanak dengan mengacu pada standar kompetensi. Ruang lingkup Kurikulum Taman Kanak-kanak meliputi enam aspek perkembangan yaitu moral dan nilai agama, sosial, emosional dan kemandirian, kemampuan berbahasa, kognitif, fisik/motorik, seni. Di samping itu masa kanak-kanak adalah masa emas, karena di usia itu anak mengalami lompatan perkembangan yang sangat pesat dan merupakan saat yang tepat untuk mengembangkan seluruh aspek kepribadian. Masa kanak-kanak merupakan masa penanaman dasar kepribadian yang akan terbangun sepanjang usianya. Tidak akan ada pengalaman anak yang hilang melainkan hanya tertutupi.

Dalam pendidikan taman kanak-kanak perlu diajarkan bagaimana bermain yang dapat menumbuhkan dan menciptakan rasa gembira, sehat

jasmani dan rohani, sportivitas yang tinggi. Dan yang paling penting adalah meletakkan dasar pada anak tanpa mengesampingkan unsur yang utama.

Masa kanak-kanak adalah masa bermain, karena dengan bermain membuat anak menjadi kreatif. Karena dengan bermain anak dapat mengekspresikan pikirannya atau anak dapat berkhayal membuat sesuatu karya dengan cara yang alami dan original, maka dapat kita katakan bahwa anak tersebut adalah anak kreatif. Anak kreatif dapat kita artikan anak yang mampu memperdayakan daya fikirnya untuk menghasilkan sesuatu produk yang baru.

Setiap anak dilahirkan dalam keadaan genius dalam arti anak dilahirkan dengan kelebihan yang tidak ada pada orang lain. Namun kelebihan tersebut masih terpendam dalam jiwanya, sehingga membutuhkan pelatihan, pengasahan, penggalian dan pengembangan agar muncul kepermukaan. Setiap anak mempunyai kegeniusan, maka orang tua atau pendidik tidak boleh membiarkan anaknya bermain terus menerus tanpa memberikan masukan, dorongan dan bimbingan untuk menggali potensi uniknya.

Anak adalah permata keluarga, pertumbuhan dan perkembangannya diharapkan oleh anggota keluarga. Anak dan keluarga adalah dua hal yang saling mengisi dan mempengaruhi. Situasi dan kondisi keluarga sangat mempengaruhi kejiwaan, mentalitas, karakteristik dan progresivitas anak.

Menurut agus Santoso, anak adalah amanah besar dari Allah SWT, untuk di berikan bimbingan, arahan dan didikan oleh para orang tuanya.

Pendidikan orang tua terhadap anak sangat berpengaruh terhadap perkembangan kreatifitas anak. Anak yang memiliki bakat tertentu, jika tidak diberikan rangsangan atau motivasi dari orang tua atau pendidik dan lingkungannya maka anak tidak mampu memelihara apalagi mengembangkan bakatnya.

Berdasarkan sebuah penelitian disekolah ditemukan kurang dari 40 % anak berbakat tidak mampu berprestasi setara dengan kapasitas yang sebenarnya dimiliki. Akibatnya sekalipun memiliki kemampuan tinggi, banyak anak berbakat tergolong kurang berprestasi. Untuk mengembangkan bakat dan kreativitas anak yang benar tanpa memaksakan kehendaknya. Orang tua harus memperhatikan prinsip-prinsip dasar yang tertuang dalam UU no 23 tahun 2002 tentang perlindungan anak.

Persaingan sekarang ini tentu membutuhkan kreativitas yang tinggi. Persaingan ini memaksa manusia untuk selalu kreatif menciptakan inovasi yang menarik. Kreativitas perlu menjadi sikap yang menyatu dalam diri seseorang. Orang tua atau pendidik harus mengarahkan anaknya agar menjadikan kreativitas sebagai jantung dinamika hidupnya.

Setiap manusia pada dasarnya mempunyai potensi untuk kreatif, hanya saja belum sempat mengembangkan potensi kreatifnya dan bahkan ada yang sudah kehilangan atau tidak mendapat kesempatan untuk mengembangkan potensi kreatif dalam diri manusia tersebut.

Dalam kehidupan sehari-hari mengembangkan kreativitas sangat penting. Dengan kreativitas mereka dapat berkreasi sesuai dengan bakat, minat dan

berimajinasi yang dapat menghasilkan sesuatu. Kreativitas perlu dimunculkan, dipupuk dan dikembangkan dalam diri anak supaya tercapai keberhasilan.

Mengembangkan kreativitas anak dengan cara anak diajak berimajinasi. Mengembangkan kreativitas berpikir dengan cara mengumpamakan sesuatu untuk mengembangkan perasaan dan pemikirannya. Mengembangkan kreativitas berbahasa anak dengan cara anak disuruh bercerita sesuai pikiran dan gambar yang anak lihat. Kurang maksimalnya kreativitas anak karena kurangnya media pembelajaran atau alat peraga yang masih rendah.

Sebagai seorang guru atau pendidik harus bisa memfasilitasi anak didik agar anak dapat mengembangkan kreativitas yang ada dalam dirinya. Dengan bermain yang mempunyai fungsi dan nilai-nilai untuk mengembangkan jasmani dan rohani anak yang terlatih. Semakin banyak kesempatan bermain anak semakin baik untuk menyempurnakan penyesuaian anak terhadap lingkungan masyarakat disekitarnya. Dengan bermain juga mampu mengembangkan fisik dan mental anak yang sesuai dengan perkembangannya.

Anak usia 4-6 tahun merupakan masa peka, di mana anak mulai sensitif untuk menerima pengalaman belajar yang diberikan oleh guru, orang tua dan orang yang lebih dewasa di lingkungannya. Pemberian pengalaman pada masa peka sangat tepat karena dapat mengembangkan kemampuan baik fisik dan psikis secara utuh dan bermakna.

Kreativitas merupakan proses dalam diri seseorang yang dapat menghasilkan suatu masalah. Kreativitas akan lahir pada karya yang kreatif dan inovatif yang berguna dalam kehidupan seseorang, pengembangan kreativitas pada anak merupakan salah satu sarana pembelajaran yang menunjang untuk mengembangkan aspek perkembangan anak. Dengan penggunaan alat permainan yang optimal dapat menumbuhkan kreativitas anak.

Sedangkan bermain mempunyai arti yang sangat penting dalam kehidupan anak. Dengan bermain dapat mengungkap berbagai bentuk kreativitas yang ada pada anak. Anak yang sehat selalu mempunyai dorongan untuk bermain sehingga dapat dipastikan bahwa anak yang tidak bermain-main pada umumnya dalam keadaan sakit, baik jasmani maupun rohani. Kebutuhan jasmani dan rohani anak yang mendasar sebagian besar dapat dipenuhi melalui bermain, baik bermain sendiri maupun bersama-sama dengan temannya (kelompok).

Dikarenakan kreativitas anak yang masih rendah di TK Aisyiyah Al Ja'far itu dapat dilihat masih rendahnya daya imajinasi anak, masih rendahnya rasa ingin tahu anak, masih rendahnya rasa percaya diri anak, masih rendahnya kemandirian anak, masih rendahnya keberanian dan keyakinan anak. Maka peneliti ingin meningkatkan kreativitas anak melalui bermain balok.

Sehubungan dengan uraian diatas, maka penulis tertarik untuk mengadakan penelitian mengenai kreativitas melalui bermain balok Karena dalam pokok bahasan ini banyak hal yang memerlukan pemecahan melalui

bermain. Penelitian ini berjudul “Upaya Meningkatkan kreativitas anak melalui bermain balok” kelompok B di Tk Aisyiyah Al Ja’far Dawung Jenar Sragen Tahun 2010/2011

## **B. Identitas Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Masih rendahnya kreativitas siswa .
2. Bermain merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi kreativitas.

## **C. Pembatasan Masalah**

Agar masalah ini dapat dikaji secara mendalam maka masalah tersebut harus dibatasi. Dalam penelitian ini penulis membatasi masalah sebagai berikut :

1. Permainan yang digunakan dibatasi pada bermain balok di TK Aisyiyah Al Ja’far.
2. Dibatasi dalam hal bermain balok untuk meningkatkan kreativitas anak di TK Aisyiyah Al Ja'far.

## **D. Rumusan Masalah**

Agar masalah ini dapat dipahami secara jelas, maka peneliti perlu merumuskan masalah sebagai berikut : Apakah bermain balok dapat

meningkatkan kreativitas anak di TK Aisyiyah Al Ja'far Dawung Jenar Sragen?

### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah :

a. Secara Umum

Untuk meningkatkan kreativitas anak melalui bermain balok di TK Aisyiyah Al Ja'far.

b. Secara Khusus

1. Untuk mendiskripsikan peningkatan kreativitas anak melalui bermain balok di TK Aisyiyah Al Ja'far.
2. Untuk mengetahui seberapa besar peningkatan kreativitas anak melalui bermain balok.

### **F. Manfaat Penelitian**

#### **1. Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai:

- a. Bahan kajian dalam meningkatkan kreativitas anak melalui bermain balok.
- b. Memberikan sumbangan wawasan dan pengetahuan mengenai pembelajaran bermain balok dapat meningkatkan kreativitas



## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi kepala sekolah

Untuk memberikan masukan kepada guru dalam inovasi pembelajaran dan kreativitas dalam pembelajaran di TK.

### b. Bagi Guru

Menjadi acuan atau wawasan bagi guru untuk membuat pembelajaran bermain balok lebih kreatif dan inovatif.

### c. Bagi Anak Didik

1. Menjadikan suasana pembelajaran yang menyenangkan bagi anak.

2. Meningkatkan kreativitas dengan bermain balok.

3. Memberikan kemudahan bagi anak dalam proses pembelajaran.

### d. Bagi Peneliti

1. Mengaplikasikan teori yang diperoleh.

2. Menambah pengalaman peneliti dalam penelitian yang terkait dengan peningkatan kreativitas anak melalui bermain balok.