

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan berperan penting dalam menentukan pembangunan dan perwujudan diri individu, terutama bagi pembangunan Bangsa dan Negara. Kemajuan suatu daerah bergantung kepada cara daerah tersebut untuk mengenali, menghargai, dan memanfaatkan sumber daya manusia dan hal ini berkaitan erat dengan kualitas pendidikan yang diberikan kepada peserta didik.

Tujuan pendidikan pada umumnya adalah menyediakan lingkungan yang memungkinkan anak didik untuk mengembangkan bakat dan kemampuan secara optimal, sehingga dapat mewujudkan dirinya dan berfungsi sepenuhnya sesuai dengan kebutuhan pribadinya. Setiap orang mempunyai bakat dan kemampuan yang berbeda-beda sehingga membutuhkan pendidikan yang berbeda pula. Pendidikan bertanggung jawab untuk mengidentifikasi dan memupuk kreativitas.

Dalam Undang-Undang Dasar Nomor 20 tahun 2003 tentang sisidiknas dikemukakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani supaya anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan yang lebih lanjut. Terdapat

dua pendidikan pada anak usia dini, yaitu pendidikan formal dan pendidikan non formal. Dalam pendidikan formal terdapat pendidikan taman kanak-kanak (TK), yang telah terprogram dalam GBPKBTK.

Garis-Garis Besar Program Kegiatan Belajar Taman Kanak-kanak (GBPKBTK, 1994) bahwa taman kanak-kanak didirikan sebagai usaha mengembangkan seluruh segi kepribadian anak didik dalam rangka menjembatani pendidikan dalam keluarga dan pendidikan sekolah. Tujuan program kegiatan belajar anak taman kanak-kanak adalah untuk membantu meletakkan dasar kearah perkembangan sikap, pengetahuan, keterampilan, dan kreativitas (daya cipta) yang diperlukan oleh anak didik dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya untuk pertumbuhan dan perkembangan selanjutnya.

Taman kanak-kanak merupakan salah satu bentuk satuan pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal yang menyelenggarakan program pendidikan bagi anak usia 4-6 tahun (Kurikulum 2004 Standart Kompetensi, 2005:2). Pendidikan anak taman kanak-kanak merupakan pendidikan yang diselenggarakan untuk mengembangkan pribadi, pengetahuan, keterampilan, dan kreatifitas (daya cipta) yang melandasi pendidikan dasar serta mengembangkan diri secara utuh sesuai dengan asas pendidikan sedini mungkin dan seumur hidup.

Aspek yang dikembangkan dalam pendidikan anak taman kanak-kanak adalah aspek pengembangan perilaku dengan pembiasaan meliputi sosial, emosi, kemandirian, nilai moral dan agama, serta pengembangan

kemampuan dasar yang meliputi pengembangan bahasa, kognitif, fisik motorik, dan seni.

Usia anak taman kanak-kanak merupakan masa peka untuk menerima berbagai rangsangan dari lingkungan untuk menunjang perkembangan jasmani dan rohani dan ikut menentukan keberhasilan anak didik mengikuti pendidikan di kemudian hari. Oleh karena itu pendidikan anak taman kanak-kanak harus dapat merangsang seluruh aspek perkembangan perilaku, bahasa, kognitif, fisik motorik, maupun seni.

Masa anak-anak disebut masa bermain, oleh karena itu kegiatan pendidikan di Taman Kanak-Kanak diberikan melalui model pembelajaran bermain. Pembelajaran bermain merupakan media yang digunakan untuk mendorong perkembangan kreativitas anak pada usia Taman Kanak-kanak. Dengan pembelajaran bermain diharapkan anak dapat menuangkan ide-ide, serta menciptakan kreativitasnya untuk menuangkan suatu gagasan yang mereka fikir menarik tanpa ada pengaruh ataupun paksaan dari orang lain yang berada didekatnya. Dalam proses pembelajaran ini orang tua, maupun guru diharapkan untuk merangsang anak sehingga anak dapat menciptakan kreativitasnya secara optimal.

Implementasi model pembelajaran bermain, merupakan komponen yang sangat penting karena keberhasilan pelaksanaan proses pendidikan sangat tergantung pada model pembelajaran maupun guru, yang berfungsi untuk mengetahui berhasil atau tidaknya proses pelaksanaan pendidikan. Oleh karena itu upaya peningkatan kualitas pendidikan seharusnya dimulai dari

pembenahan kemampuan model pembelajaran maupun guru itu sendiri. Salah satu kemampuan yang harus dimiliki guru adalah bagaimana merancang suatu strategi pembelajaran yang sesuai dengan minat anak usia Taman Kanak-Kanak, yakni strategi model pembelajaran bermain.

Seorang pendidik akan memilih teknik dan strategi agar tujuan belajar dapat tercapai secara efektif, efisien dan ekonomis. Efektif dalam arti semua potensi dapat dimanfaatkan, efektif dan ekonomis dalam arti hasil yang diperoleh sesuai dengan biaya yang dikeluarkan sehingga memungkinkan anak bergerak lebih lanjut.

Model pembelajaran yang digunakan di taman kanak-kanak adalah model pembelajaran bermain peran. Dengan menggunakan model pembelajaran ini anak dapat dengan mudah mengerti dan memahami apa yang mereka kerjakan. Anak akan merasa senang dan tidak akan merasa jenuh dalam mengikuti suatu kegiatan. Melalui model pembelajaran ini anak dapat dengan bebas menuangkan ide-ide, kreativitas, dan keinginan mereka.

Kreativitas akan terlahir apabila karya kreatif dan inovatif berguna dalam kehidupan anak. Kreativitas sesungguhnya merupakan fenomena yang inherent dalam kehidupan manusia yang sudah ada sepanjang sejarah manusia (Suyono, 2001:21). Kreativitas mampu mengubah dan memperkaya dunianya dengan penemuan. Model pembelajaran yang digunakan di Taman Kanak-Kanak kurang bervariasi sehingga anak merasa jenuh, anak menjadi kurang tertarik untuk memperhatikan kegiatan yang diberikan oleh guru. Oleh karenanya kreativitas anak belum dapat berkembang secara optimal.

Departemen Pendidikan dan Kebudayaan (1994) telah menetapkan 10 tema yang dapat dipergunakan sebagai acuan program kegiatan belajar anak di taman kanak-kanak. Oleh karena itu selama ini model pembelajaran yang digunakan oleh TK Pertiwi Kepanjen Delanggu Klaten adalah pendekatan pembelajaran yang terfokus pada buku kegiatan anak. Dimana anak harus mengerjakan kegiatan sampai selesai, serta harus sesuai dengan perintah yang terdapat dalam buku kegiatan tersebut. Menurut nara sumber Sri Lestari selaku kepala sekolah difinitif, dan sekaligus sebagai guru kelas kelompok B mengemukakan bahwa model pembelajaran yang hanya terfokus pada buku kegiatan anak menyebabkan anak merasa jenuh dan bosan. Selain itu anak juga kurang tertarik untuk memperhatikan apa yang diterangkan oleh guru. Sehingga anak kurang mengembangkan ide-ide, imajinasi, serta dalam berkeaktivitas.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka penulis terdorong untuk melakukan penelitian tentang "upaya peningkatan kreativitas anak taman kanak-kanak melalui model pembelajaran bermain di TK Pertiwi Kepanjen Delnggu Klaten". Untuk mendapatkan hasil yang maksimal dan tepat, maka penelitian ini akan dilaksanakan melalui tindakan dalam kelas. Di mana peneliti akan berkolaborasi dengan guru dan kepala sekolah.

B. Identifikasi Masalah

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

1. Rendahnya kreativitas pada anak taman kanak-kanak karena kurangnya pembelajaran pengembangan kreativitas anak taman kanak-kanak.
2. Latar belakang keluarga dan lingkungan sosial yang kurang mendukung anak taman kanak-kanak dalam mengembangkan kreativitas.
3. Penggunaan model pembelajaran yang kurang menarik yang digunakan oleh guru dalam upaya mengembangkan kreativitas anak taman kanak-kanak.
4. Pemilihan materi bahan ajar pengembangan kreativitas yang kurang sesuai usia dan pemikiran anak taman kanak-kanak.
5. Penggunaan model pembelajaran bermain peran yang kurang bervariasi sehingga mempengaruhi kreativitas anak TK.

C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini lebih efektif, efisien, terarah dan dapat dikaji lebih mendalam maka diperlukan pembatasan masalah. Adapun masalah yang dikaji dalam penelitian ini adalah:

1. Kreativitas anak hanya terbatas pada tema binatang kupu-kupu.
2. Kreativitas fisik motorik anak hanya terbatas pada pembuatan kupu-kupu dari kertas lipat.
3. Metode bermain pada pembahasan ini dibatasi hanya dalam bermain peran

4. Bermain peran yang sebatas bagaimana tingkah laku kupu-kupu, cara terbang dan metamorfosis kupu-kupu.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Apakah kegiatan model pembelajaran bermain peran dapat meningkatkan kreativitas anak TK Pertiwi Kepanjen Delanggu Klaten?
2. Seberapa besar peningkatan tersebut TK Pertiwi Kepanjen Delanggu Klaten?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka penelitian ini bertujuan :

1. Secara umum
Secara umum penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas anak melalui model pembelajaran bermain peran.
2. Secara khusus
 - a. Untuk mendeskripsikan proses model pembelajaran bermain peran untuk meningkatkan kreativitas anak TK Pertiwi Kepanjen Delanggu Klaten.
 - b. Untuk mengetahui peningkatan kreativitas anak TK Pertiwi Kepanjen Delanggu Klaten.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat atau kegunaan dalam pembelajaran bermain baik secara langsung maupun tidak. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis yaitu menambah wawasan dan perbendaharaan Ilmu Pengetahuan Pendidikan Taman Kanak-kanak khususnya mengenai fungsi bermain terhadap kreativitas anak TK.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis mempunyai beberapa manfaat sebagai berikut:

a. Bagi Siswa

Dengan meningkatkan fungsi bermain terhadap kreativitas anak TK dapat mengembangkan kemampuan dan bakat dalam proses belajar yang efektif.

b. Bagi Guru

Sebagai bahan masukan yang dapat dipertimbangkan untuk meningkatkan kemampuan atau peran guru dalam menciptakan fungsi bermain terhadap kreativitas anak taman kank-kanak.

c. Bagi Orang tua

Peranan orang tua dalam memberikan motivasi dalam bermain sebagai upaya peningkatan kreativitas anaknya.