

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam upaya mendidik atau membimbing anak, agar mereka dapat mengembangkan potensi dirinya seoptimal mungkin, para pendidik, orangtua, atau siapa saja yang berkepentingan dalam mendidik anak, perlu dan dianjurkan untuk memahami perkembangan anak. Pemahaman ini penting, karena beberapa alasan berikut: 1). Masa anak merupakan periode perkembangan yang cepat dan terjadinya perubahan dalam aspek perkembangan; 2). Pengalaman masa kecil mempunyai pengaruh yang kiat terhadap perkembangan berikutnya; 3). Pengetahuan tentang perkembangan anak dapat membantu mereka mengembangkan diri, dan memecahkan masalah yang dihadapinya; 4). Memahami tentang pemahaman tentang faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan anak, dapat diantisipasi tentang berbagai upaya untuk memfasilitasi perkembangan tersebut, baik di lingkungan keluarga, sekolah maupun masyarakat.

Perkembangan anak usia dini meliputi perkembangan yaitu perkembangan fisik, perkembangan emosional, perkembangan bahasa, sosial, bermain, kepribadian, moral dan agama serta perkembangan kognitif. Salah satu fase perkembangan kognitif pada usia ini berada pada periode preoperasional, yaitu tahapan ketika anak belum mampu menguasai operasi mental secara logis.

Kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang ada. Biasanya, orang mengartikan kreativitas sebagai daya cipta, sebagai kemampuan untuk menciptakan hal-hal yang baru. Sesungguhnya apa yang diciptakan itu tidak perlu hal-hal yang baru sama sekali, tetapi merupakan gabungan (kombinasi) dari hal-hal yang sudah ada sebelumnya.

Kreativitas dalam pendidikan anak usia dini sangat penting perlu dipupuk dan dikembangkan dalam diri anak yaitu pertama, karena berkreasi orang dapat mewujudkan dirinya, dan perwujudan diri termasuk salah satu kebutuhan pokok dalam kehidupan manusia. Seorang ahli Maslow (1968), yang menyelidiki sistem kebutuhan manusia menekankan bahwa kreativitas merupakan manifestasi dari individu yang berfungsi sepenuhnya dalam perwujudan dirinya. Kedua, kreativitas atau berfikir kreatif, sebagai kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah, merupakan bentuk pemikiran yang sampai saat ini masih kurang mendapat perhatian dalam pendidikan formal. Ketiga, bersibuk diri secara kreatif tidak hanya bermanfaat, tetapi juga memberi kepuasan kepada individu. Ini tampak sekali jika kita mengamati anak-anak yang sedang asyik bermain dengan balok-balok kayu atau dengan bahan-bahan permainan konstruktif lainnya. Keempat, kreativitaslah yang memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya. Dalam era pembangunan ini tak dapat dipungkiri bahwa kesejahteraan dan kejayaan masyarakat dan negara kita

bergantung pada sumbangan kreatif, berupa ide-ide baru, penemuan-penemuan baru, dan teknologi baru dari anggota masyarakatnya.

Betapa pentingnya pengembangan kreativitas dalam sistem pendidikan ditekankan oleh para wakil rakyat melalui Ketetapan MPR-RI No. 11/MPR/1983 tentang Garis-garis Besar Haluan Negara sebagai berikut :
“Sistem pendidikan perlu disesuaikan dengan kebutuhan pembangunan di segala bidang yang memerlukan jenis-jenis keahlian dan keterampilan serta dapat sekaligus meningkatkan produktivitas, kreativitas, mutu, dan efisiensi kerja”(Departemen Penerangan, 1983 : 60).

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 anak agar 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 memberikan 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 berfikir 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 balok, dimana anak diberi kebebasan untuk mengembangkan daya imajinasinya. Jenis permainan balok disini adalah balok yang tidak berwarna dan berbagai macam jenis bentuknya. Dengan bermain balok tersebut anak tidak akan bosan-bosan untuk menggabungkan dan menyusun bentuk-bentuk kombinasi yang baru.

TK Al-Islam 4 Surakarta merupakan tempat peneliti melakukan penelitian. Disini peneliti ingin melakukan penelitian tentang peningkatan kreativitas. TK Al- Islam 4 Surakarta khususnya kelompok B ini kebanyakan anaknya pasif, kemampuan imajinasinya masih kurang, dalam pembelajarannya anak masih diberi contoh sama gurunya sehingga anak kurang kreatif. Pembelajaran yang disampaikan guru membosankan dan monoton, karena guru kelas hanya menggunakan balok yang berupa satu macam saja yaitu berbentuk kubus saja, selain itu menggunakan gambar dan majalah. Penyebab lain dari kurangnya kreativitas anak TK Al- Islam 4 Surakarta karena kurangnya media pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan kreativitas anak masih kurang, sehingga peneliti ingin

membantu guru TK Al- Islam 4 Surakarta untuk memunculkan dan meningkatkan kreativitas anak didik dengan memberi kegiatan yang menyenangkan dan disenangi oleh anak yaitu berupa permainan balok yang lengkap.

Permainan balok yang digunakan peneliti yaitu menggunakan permainan balok yang tidak berwarna dan berbagai macam bentuknya, karena selama ini metode tersebut belum pernah digunakan oleh guru TK Al-Islam 4 Surakarta dalam menumbuhkan kreativitas anak didiknya. Anak- anak TK Al-Islam 4 Surakarta masih asing dengan permainan balok yang lengkap bentuknya sehingga anak didik akan tertarik dengan metode tersebut.

Berdasarkan latar belakang di atas maka penulis ingin melakukan penelitian tentang "UPAYA PENINGKATAN KREATIVITAS ANAK MELALUI ALAT PERMAINAN BALOK DI TK AL-ISLAM 4 LAWEYAN SURAKARTA"

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah diatas dapat diungkapkan rumusan masalah yaitu, "Apakah penggunaan alat permainan balok dapat meningkatkan kreativitas anak pada anak didik kelompok B di TK Al-Islam 4 Surakarta?"

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian terbagi menjadi dua bagian, yaitu tujuan penelitian secara umum dan tujuan penelitian secara khusus.

Secara umum penelitian bertujuan untuk meningkatkan kreativitas anak pada anak didik kelompok B di TK Al-Islam 4 Surakarta melalui permainan balok.

Sedangkan secara khusus, penelitian ini bertujuan untuk peningkatan kreativitas anak melalui permainan balok di TK Al-Islam 4 Surakarta.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Menentukan secara tepat, mengenai proses pembelajaran dengan penggunaan alat permainan balok dan meningkatkan kreativitas anak.

2. Manfaat Praktif

a. Bagi Anak

- 1) Dapat meningkatkan kemampuan kreativitas anak.
- 2) Meningkatkan kemampuan anak dalam permainan balok secara tepat.
- 3) Memotifasi anak untuk lebih mengenal alat permainan balok.

b. Bagi Guru

- 1) Meningkatkan pembelajaran secara baik dan benar.
- 2) Guru lebih kreatif dan terampil dalam menggunakan alat permainan balok.

c. Bagi Sekolah

- 1) Memberi acuan pelaksanaan pembelajaran dengan alat permainan balok yang baik.
- 2) Memberi arah guru agar terampil dalam meningkatkan kemampuan dan kreatif dalam meningkatkan kreativitasnya.
- 3) Sebagai kajian tindak lanjut.