

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Setiap orang tua menyadari bahwa pada hakekatnya anak adalah amanat dari Tuhan Yang Maha Esa yang dipercayakan pada dirinya untuk dijaga amanat itu dengan baik maka setiap orang tua wajib mengasuh dan mendidik anak-anaknya dengan baik agar mereka menjadi generasi yang berakhlak mulia, generasi penerus yang dapat mengangkat harkat dan martabat bangsa serta menjunjung tinggi nilai agama. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan pendidikan non formal yang disejajarkan dengan Taman Kanak-kanak sebagai lembaga pendidikan prasekolah.

Dalam Undang-Undang RI No. 20 tahun 2003 berisi tentang sistem pendidikan nasional, yang menyatakan bahwa : “Pendidikan Anak Usia Dini adalah Upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan selanjutnya. Standar Nasional (Imas Kurniasih, 2009: 9). Pendidikan di dalam lingkungan keluarga merupakan pendidikan yang paling dasar, karena lingkungan itulah yang pertama kali dikenal oleh anak. Akan tetapi pada saat usia 4 tahun anak mulai kurang puas hanya bersama dengan keluarganya saja dan ingin memperluas pergaulan dengan anggota masyarakat terdekat, yang mempunyai nilai pendidikan non formal yang dikenal dengan nama PAUD.

Salah satu kelemahan pelayanan adalah kurangnya alat permainan di PAUD. Untuk itu guru diharapkan mampu mengadakan eksplorasi perencanaan dan mengimplementasikan penggunaan alat permainan. Pendidikan berperan dalam memupuk dan mengembangkan permainan anak khususnya anak PAUD. Program kegiatan belajar di PAUD merupakan kegiatan belajar dalam rangka pengembangan kemampuan dasar meliputi permainan, daya pikir, bahasa, ketrampilan, dan jasmani.

Pada saat ini hal yang terjadi adalah kondisi orang tua modern di mana mereka menghadapi situasi yang kompetitif dan mereka berupaya agar anak-anak mereka bisa unggul dengan persiapan sejak dini. Akibatnya para orang tua lebih mengedepankan perkembangan otak. Begitu anak-anak mulai bicara, sebagian orang tua berlomba-lomba memasukkan anaknya ke kelompok bermain dan taman kanak-kanak yang menawarkan pelajaran musik, mental aritmatika dan berbagai aktivitas lainnya. Ini membuat anak-anak dibuat tergesa-gesa dan mereka pun kehilangan masa kecil. Hal ini juga didukung oleh konsep orang tua tentang anak yang pandai, dimana orang tua masih menganggap anak yang pandai adalah anak yang dapat menguasai semua mata pelajaran dan punya nilai akademis yang memuaskan. Terkadang orang tua tak segan-segan mengeluarkan biaya lebih untuk dapat mengikutsertakan anaknya dalam pelajaran tambahan, dengan harapan dapat menunjang nilai akademisnya.

Bermain adalah awal timbulnya kreativitas, karena dalam kegiatan yang menyenangkan, anak dapat mengungkapkan gagasan-gagasan secara bebas

dalam hubungannya dengan lingkungan. Oleh karena itu kegiatan tersebut dapat dijadikan sebagai salah satu dasar dalam mengembangkan kreativitas anak. Kehidupan bermain adalah kehidupan anak-anak. Bermain memberikan kesempatan pada anak-anak untuk mengekspresikan dorongan-dorongan kreatifnya, juga kesempatan untuk merasakan obyek-obyek dan tantangan untuk menemukan sesuatu dengan cara-cara baru. Untuk mencapai tujuan tersebut “menumbuhkan kreatifitas” dibutuhkan intensitas bermain yang baik dan berkualitas dalam merangsang imajinasi untuk mengembangkan kreativitas anak karena proses-proses mental yang dikembangkan sejak usia dini akan menjadi bagian menetap dari individu dan akan memberikan dampak-dampak terhadap perkembangan intelektual selanjutnya.

Bermain bagi anak merupakan faktor yang paling berpengaruh dalam periode perkembangan yang meliputi dunia fisik, sosial, dan sistem komunikasi. Dalam pasal 31 konferensi hak-hak anak (Mayke S. Tedjasaputra, 2001:16) disebutkan : “hak anak untuk beristirahat, bersantai, bermain dan turut serta dalam kegiatan-kegiatan rekreasi yang sesuai dengan usia anak yang bersangkutan dan untuk turut serta secara bebas dalam kehidupan budaya dan seni”.

Dengan bermain *play dough* anak tidak akan bosan-bosannya membentuk kombinasi yang baru dengan alat permainannya. Permainan *play dough* yang dipentingkan adalah hasilnya dan kesenangan. Permainan ini juga tidak akan membuat anak menjadi malas, karena dalam permainan ini anak terus menggunakan daya imajinasinya untuk menghidupkan permainan ini

dengan membentuk hal-hal yang baru dan unik. Anak yang kreatif menghabiskan sebagian besar waktu bermain untuk menciptakan sesuatu yang orisinal dari mainan-mainan dan alat bermain, sedangkan anak tidak kreatif akan mengikuti pola yang sudah dibuat oleh orang lain. Permainan *play dough* memerlukan kelenturan motorik halus anak. Permainan ini sangat sederhana dan tidak mahal, karena bisa membuat sendiri dari bahan yang sederhana dan mudah didapat.

Di TK ABA Karanganyar III Klaten kreativitas anak pada umumnya masih rendah. Hal ini disebabkan karena kurangnya media pembelajaran dalam proses belajar. Dalam mengembangkan kreativitas anak kurang di motivasi guru sehingga menyebabkan kreativitas anak menjadi rendah. Di TK ABA Karanganyar III ini masih menggunakan media plastisin. Padahal media plastisin harganya mahal dan guru tidak bisa membuatnya sendiri, sedangkan guru seharusnya perlu kreatif dalam penyampaian pembelajaran.

Peneliti ingin membantu dan memberi solusi pada guru di TK ABA Karanganyar III untuk memunculkan dan meningkatkan kreativitas anak didik dengan memberi kegiatan yang menyenangkan dan disenangi oleh anak yaitu berupa permainan *play dough*. Permainan yang digunakan peneliti yaitu *play dough*, karena selama ini metode tersebut belum pernah digunakan guru di TK ABA Karanganyar III Klaten dalam menumbuhkan kreativitas anak didiknya. Permainan *play dough* ini menjadi salah satu alternatif metode untuk merangsang kemampuan berpikir kreatif anak.

Sesuai dengan latar belakang masalah di atas, maka penulis tertarik meneliti tentang **“Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Play Dough di TK ABA Karangnom III Klaten.”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas, maka dalam penelitian ini memunculkan pertanyaan:

Apakah melalui permainan *play dough* dapat meningkatkan kreativitas anak di TK ABA Karangnom III Tahun Ajaran 2011/2012 ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, tujuan penelitian dibagi menjadi 2 yaitu :

1. Secara Umum

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas anak.

2. Secara Khusus

Untuk mengetahui peningkatan kreativitas anak melalui permainan play dough di TK ABA Karangnom III Klaten

D. Manfaat Penelitian

Ada dua manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini, yaitu:

1. Manfaat Teoritis

a. Mendapatkan pengetahuan atau teori baru tentang upaya peningkatan kreativitas anak melalui permainan play dough

b. Menambah wacana manfaat permainan play dough dalam mengembangkan kreativitas anak.

- c. Sebagai dasar dalam pemilihan jenis permainan yang dapat meningkatkan kreativitas anak.

2. Manfaat Praktis

- a. Membantu mempermudah guru dalam mengembangkan daya kreativitas anak.
- b. Sebagai dasar bagi guru dalam memilih jenis permainan yang dapat meningkatkan kreativitas anak.
- c. Sebagai rujukan guru dalam memberikan saran kepada orang tua untuk mengembangkan serta meningkatkan kreativitas anak dengan permainan play dough.
- d. Bagi sekolah, memberikan pengetahuan umum tentang metode permainan play dough dalam upaya peningkatan kreativitas anak sehingga dapat dijadikan pedoman bagi guru lain