

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan mempunyai peranan yang sangat menentukan bagi perkembangan dan perwujudan diri individu, terutama bagi pembangunan bangsa dan negara. Kemajuan suatu kebudayaan bergantung kepada cara kebudayaan tersebut mengenali, menghargai, dan memanfaatkan sumber daya manusia dan hal ini berkaitan erat dengan kualitas pendidikan yang diberikan kepada anggota masyarakatnya; kepada peserta didik (Munandar,1999: 6).

Pembelajaran untuk anak usia dini diberikan sebagai Usaha mengembangkan seluruh segi kepribadian anak dalam rangka menjembatani pendidikan dalam keluarga dan pendidikan sekolah.

Adapun yang menjadi tujuan Program kegiatan belajar anak usia dini adalah untuk membantu meletakkan dasar kearah perkembangan sikap, pengetahuan, ketrampilan, dan daya cipta yang diperlukan oleh anak didik dalam menyesuaikan dengan lingkungannya dan untuk pertumbuhan dan perkembangannya. Masa kanak-kanak adalah masa yang peka untuk menerima berbagai macam rangsangan dari lingkungan guna menunjang perkembangan jasmani dan rohani yang ikut menentukan keberhasilan anak didik mengikuti pendidikannya dikemudian hari. Masa anak juga masa bermain, oleh sebab itu kegiatan pendidikan kegiatan pendidikan untuk anak-

anak diberikan melalui bermain sambil belajar dan belajar sambil bermain (widyasari,2010:v).

Kebutuhan akan kreativitas dirasakan dalam semua aspek kehidupan manusia. Terutama dalam masa pembangunan dan era globalisasi ini, setiap individu dituntut untuk meluaskan cakrawala mentalnya agar mampu menghadapi tantangan-tantangan masa depan, oleh karena itu pengembangan potensi kreatif yang ada pada setiap orang perlu dimulai sejak dini baik untuk perwujudan diri pribadi maupun untuk kelangsungan hidup bangsa dan Negara.

Berkaitan dengan hal ini tidak dapat dilepaskan kiranya perhatian kita pada kegiatan utama anak-anak yaitu bermain. Mereka senang sekali melakukan itu, bahkan dapat dikatakan kehidupan mereka adalah bermain. Melalui kegiatan inilah anak-anak melakukan aktivitas seperti yang dilakukan oleh orang dewasa.

Bermain merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan dan spontan sehingga memberikan rasa aman secara psikologis pada anak. Begitu pula dalam suasana bermain aktif dimana anak memperoleh kesempatan yang luas untuk melakukan eksplorasi guna memenuhi rasa ingin tahunya, anak bebas mengkspresikan gagasan-gagasannya melalui bermain konstruktif.

Bermain juga dapat memberikan kesempatan pada anak untuk mengekspresikan dorongan-dorongan kreatifnya sebagai kesempatan merasakan objek-objek dan tantangan untuk menemukan sesuatu dengan cara-cara baru (Seto,2004:63).

Bermain sangat erat kaitannya dengan kreativitas bahkan merupakan awal tumbuhnya kreativitas. Bermain gembira melalui suasana aman dan bebas anak tampil dengan gagasan yang unik dan lain dari pada yang lain, ia berani bertanya, berani mencoba, tak takut salah dan berani mengekspresikan pendapat-pendapatnya (Seto,2004:64).

Kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa sebagian besar anak Kelompok A TK Pertiwi Sumber Trucuk Klaten menunjukkan kemampuan kreativitasnya masih rendah. Hasil tersebut bisa dilihat dari observasi yang telah dilakukan oleh peneliti, bahwa dari jumlah anak 20 anak yang mampu berkegiatan baru 25 %. Diharapkan dengan penelitian ini kreativitas anak meningkat menjadi 80 %.

Berdasarkan hasil pengamatan dapat diketahui bahwa rendahnya kemampuan kreativitas anak pada anak kelompok A TK Pertiwi Sumber Trucuk Klaten disebabkan karena beberapa faktor diantaranya adalah alat peraga yang digunakan guru kurang variatif dan dalam pemilihan pendekatan pembelajaran yang kurang efektif.

Menghadapi permasalahan diatas peneliti mencoba mengatasi permasalahan tersebut dengan menggunakan permainan balok sebagai alat peraga untuk meningkatkan pembelajaran kreativitas.

Permainan balok adalah merupakan bentuk permainan aktif dimana anak membangun sesuatu dengan menggunakan balok-balok yang ada yang *relative* murah harganya. Permainan membangun balok akan menghasilkan beberapa pengalaman bagi anak.

Manfaat dari bermain balok yaitu mengembangkan kemampuan anak untuk berdaya cipta (kreatif) melatih motorik halus, melatih konsentrasi, ketekunan dan keuletan.

Peneliti menggunakan permainan balok ini mempunyai harapan agar anak lebih tertarik atau berminat terhadap pembelajaran kreativitas, anak termotivasi untuk berkreaitivitas, anak lebih mudah dalam mengembangkan kreativitasnya.

Berkaitan dengan masalah tersebut diatas maka peneliti menyusun judul : “Meningkatkan kreativitas Anak melalui permainan Balok pada anak kelompok A TK Pertiwi Sumber Trucuk Klaten”.

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut diatas maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

Apakah permainan balok dapat meningkatkan kreativitas anak kelompok A TK Pertiwi Sumber Trucuk Klaten Tahun Ajaran 2012 -2013 ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas, maka penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas anak melalui permainan balok pada anak Kelompok A TK Pertiwi Sumber Trucuk Klaten.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat atau kegunaan dalam pendidikan anak usia dini. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangan kepada lembaga pendidikan baik formal maupun non formal terutama terhadap lembaga pendidikan anak usia dini.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi guru

Memperkaya wawasan guru tentang beberapa pengembangan kreativitas yang dapat digunakan untuk memperbaiki proses belajar.

b. Bagi Sekolah

Menjadi dasar bagi sekolah dalam pemilihan media pembelajaran yang sesuai.

c. Bagi orang tua

Menjadi bahan pertimbangan bagi orang tua agar lebih selektif dalam memilih jenis permainan yang dapat meningkatkan kreativitas anak

d. Bagi peneliti Selanjutnya

Menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya dalam melakukan penelitian dalam rangka untuk meningkatkan kreativitas anak.