

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Menurut Santoso (Ramli, 2005:1) anak usia dini merupakan anak yang berada pada rentang masa usia lahir sampai 8 tahun. Anak pada usia ini dapat dikatakan sebagai usia emas (*Golden Age*), karena pada masa usia dini merupakan masa yang paling efektif untuk pengembangan potensi dalam mengembangkan aspek perkembangannya, yang meliputi pengembangan pembiasaan (moral dan nilai-nilai agama, sosial, emosional, dan kemandirian), bahasa, kognitif, motorik dan seni. Oleh karena itu, sebagai orang tua dan pendidik harus pandai memberikan rangsangan yang berupa pendidikan yang disesuaikan dengan potensi yang dimiliki oleh peserta didik. Pola asuh yang baik sejak dini akan besar pula pengaruhnya bagi tumbuh kembangnya seorang anak, terutama dari lingkungan terdekat anak. Lingkungan terdekat ini meliputi keluarga dan budaya serta kehidupan sosial yang berkembang dan berlangsung disekitarnya, tempat dimana anak dibesarkan. Hal ini akan menjadi modal awal bagi anak untuk belajar berkomunikasi, bersosialisasi serta untuk menyalurkan energinya, mengekspresikan emosinya dan mengembangkan kreativitasnya.

Pada dasarnya setiap peserta didik dikarunai potensi kreatif sejak lahir. Hal ini dapat kita lihat dari perilaku bayi dalam mengeksplorasi apapun yang ada di sekitarnya secara alamiah. Mereka dapat menikmati warna,

cahaya, gerakan dan bunyi. Selain itu juga dapat kita lihat pada perilaku anak usia dini yang secara alamiah gemar bertanya, mencoba, memperhatikan hal-hal yang baru. Semua kegemaran yang timbul dalam diri anak merupakan potensi kreatif yang sangat dibutuhkan hingga mereka dewasa nanti.

Oleh karena itu, upaya perangsangan kreativitas pada usia dini sangat penting sekali. Orang tua dan pendidik sebenarnya memahami tentang pentingnya mengembangkan kreativitas anak sejak usia dini. Namun dalam pelaksanaannya masih banyak ditemukan kesulitan yang berkenaan dengan mengembangkan kreativitas pada anak usia dini. Kesulitan atau hambatan yang dihadapi oleh orang tua dan pendidik mungkin berasal dari program yang seharusnya dikembangkan dan karakteristik mereka dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini. Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni (ipteks) saat ini mengakibatkan perubahan-perubahan diberbagai bidang kehidupan. Menurut Mulyasa (<http://blog.unila.ac.id/pemb-inov-outbond-fit.doc>) bahwa pendidikan harus dapat memenuhi tuntutan dan kebutuhan masyarakat, terutama dalam kaitannya dengan permasalahan-permasalahan perkembangan ipteks.

Pengoptimalian potensi kreatif yang dimiliki anak usia dini agar mereka tumbuh dan berkembang sesuai dengan potensi yang mereka miliki, perlu dilakukan suatu upaya yang kreatif agar dapat tumbuh dan berkembang secara optimal dengan keadaan yang nyaman, menyenangkan dan bermakna dalam diri anak. Upaya-upaya tersebut dapat dilakukan oleh orang tua dan pendidik melalui kegiatan bermain. Hal ini dikarenakan

mengembangkan kreativitas anak usia dini tidak bisa dilepaskan dari faktor bermain. Bermain merupakan tuntutan dan kebutuhan esensial bagi anak usia dini. Melalui kegiatan bermain memungkinkan anak untuk belajar tentang diri mereka sendiri, orang lain dan lingkungan. Selain itu juga dapat memuaskan tuntutan dan kebutuhan perkembangan motorik, kognitif, kreatifitas, bahasa, emosi, nilai dan kecakapan hidup.

Pendidikan Taman Kanak-kanak (PP No.27 tahun 1990) sebagai lembaga pendidikan prasekolah. Tugas utama Taman Kanak-kanak adalah mempersiapkan anak dengan memperkenalkan berbagai pengetahuan, sikap perilaku, ketrampilan dan intelektual agar dapat melakukan adaptasi dengan kegiatan belajar yang sesungguhnya di Sekolah Dasar. Pendidikan di dalam lingkungan keluarga merupakan pendidikan yang paling dasar, karena lingkungan itulah pertama kali dikenal oleh anak. Akan tetapi pada saat usia 4 tahun anak mulai kurang puas hanya bergaul dengan keluarga dan ingin memperluas pergaulan dengan anggota masyarakat terdekat. Hal yang mengacu orang tua untuk memberikan kebebasan bergaul dengan masyarakat, yaitu dengan cara memasukkan anak pada lembaga pendidikan yang dikenal dengan nama Taman Kanak-kanak.

Dunia anak adalah dunia bermain, maka dalam lembaga pendidikan Taman Kanak-kanak diberikan pembelajaran yang dapat merangsang jiwa anak yaitu dengan bermain. Permainan pada anak Taman Kanak-kanak mempunyai pengaruh pada perkembangan pribadi anak itu sendiri. Salah satu kelemahan pelayanan adalah kurangnya alat permainan di TK. Guru

diharapkan mampu mengadakan eksplorasi perencanaan dan mengimplementasikan penggunaan alat permainan. Pendidikan berperan dalam memupuk dan mengembangkan permainan anak, khususnya anak Taman Kanak-kanak.

Kegiatan belajar Taman Kanak-kanak (Depdikbud, 1994: 15-16) disebutkan bahwa kegiatan belajar dalam rangka pengembangan kemampuan dasar meliputi permainan, daya pikir, bahasa, ketrampilan, dan jasmani, pengembangan cipta bertujuan untuk membuat anak mampu dalam bertuturkata, berfikir, serta berolah raga sebagai latihan motorik halus dan motorik kasar. Daya cipta kreativitas harus ada dalam pengembangan bahasa, daya pikir, ketrampilan dan jasmani.

Selain itu permainan juga memberikan anak kreatif pada saat bermain. Anak dikatakan kreatif jika anak mampu untuk mengekspresikan diri dan menciptakan suatu bentuk dalam bermain. Kreativitas anak akan berkembang jika anak mempunyai ide-ide, pokok pikiran yang baru, sehingga anak mempunyai kesempatan untuk memperoleh pengetahuan baru dan memperkaya pengalaman dengan berbagai permainan.

Permainan bubur koran memiliki tujuan yang sangat positif bagi anak-anak yaitu untuk melatih motorik halus seperti meremas, merobek, dan membentuk untuk menciptakan karya tertentu sehingga dapat mengembangkan kemampuan anak untuk berdaya cipta (kreatif), melatih konsentrasi dan imajinasi. Permainan bubur koran dapat dilakukan di

dalam kelas maupun di luar kelas dengan bahan-bahan yang sederhana dan mudah di dapat (kertas, koran bekas).

Pada saat di dalam kelas pembelajaran bubur koran sangat di sukai anak-anak, selain itu bubur koran dapat mengembangkan kreativitas anak misalnya pada saat anak bermain bubur koran anak dapat menciptakan suatu bentuk baru. Dalam permainan bubur koran juga dapat melatih fisik motorik anak, di saat anak merobek dan meremas koran, selain itu juga melatih seni dalam menciptakan bentuk lingkaran, panjang. TK Pertiwi plupuh 02 sragen dalam pembelajaran dengan permainan bubur koran ini anak-anak sangat menyukai permainan ini dan anak dapat memperhatikan guru dan lebih semangat dalam mengikuti permainan.

Berdasarkan latar belakang di atas mengenai pentingnya mengembangkan kreativitas anak sejak usia dini, maka peneliti menyusun judul: “Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Bubur Koran Di TK Pertiwi Plupuh 02 Sragen”.

B. Identifikasi Masalah

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

1. Kurang pahamnya para orang tua dan pendidik dalam mengembangkan kreativitas untuk anak usia dini.
2. Permainan bubur koran jarang dilakukan, sehingga pendidik kurang mengetahui pentingnya permainan bubur koran.

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah tersebut di atas dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut:

“Apakah melalui permainan bubur koran dapat meningkatkan kreativitas anak TK”?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah di kemukakan diatas, maka penelitian ini bertujuan: untuk mengetahui peningkatan kreativitas anak TK melalui permainan bubur koran .

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat atau kegunaan dalam pendidikan baik secara langsung maupun secara tidak langsung. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Secara Teoritis

- a. Sebagai pendorong untuk meningkatkan pelaksanaan pendidikan sehingga dapat menjadi produk pengetahuan bagi orang tua dan guru.
- b. Sebagai informasi pengetahuan supaya meningkatkan kreativitas anak dalam permainan bubur koran

2. Secara praktis

- a. Bagi pengelola pendidikan atau guru
Memperkaya wawasan guru tentang beberapa pengembangan kreativitas yang dapat digunakan untuk memperbaiki proses belajar.

b. Bagi siswa

Memperkenalkan permainan bubur koran, sehingga dapat meningkatkan potensi daya kreativitas anak.

c. Bagi peneliti

Memberi pengalaman dan mendorong untuk meneliti faktor-faktor lain yang dapat dipengaruhi proses belajar anak selanjutnya.