

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Taman Kanak-kanak (anak usia 4-6 tahun) merupakan masa peka bagi anak, dimana anak mulai sensitive untuk menerima berbagai upaya perkembangan seluruh potensi anak. Masa peka adalah masa terjadinya pematangan fungsi-fungsi fisik, kognitif, bahasa, sosial emosional, konsep diri, disiplin, kemandirian, moral dan nilai-nilai agama. Juga merupakan salah satu bentuk pendidikan prasekolah yang menyediakan program pendidikan dini bagi anak usia dini (usia empat tahun sampai memasuki pendidikan dasar), Pendidikan di Taman Kanak-Kanak (TK) dilaksanakan dengan prinsip bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain sesuai dengan perkembangan anak didik. Adapun tujuan pendidikan secara umum yaitu dengan memfasilitasi, membantu meletakkan dasar kearah perkembangan sikap pengetahuan, ketrampilan dan daya cipta yang diperlukan oleh anak pertumbuhan serta perkembangan selanjutnya.

Rumah, sekolah dan lingkungan merupakan tempat anak-anak tumbuh dan berkembang sesuai dengan kodratnya. Karena masa perkembangan anak melalui masa bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain, agar bersedia mempelajari sesuatu dengan tepat dan efektif, maka orang tua, guru dan masyarakat harus menggunakan metode yang menyenangkan, akan menarik perhatian anak. Dengan menggunakan metode bermain anak akan merasa

senang dan dalam diri anak akan timbul rasa ingin tahu sehingga kreativitas anak akan tumbuh (Dedi Supriyadi: 2000, 4-5).

Kreativitas sangat penting untuk ditingkatkan dalam diri anak khususnya bagi anak usia Taman Kanak-Kanak. Dengan kreativitas anak mampu mengekspresikan ide dan gagasan dalam dirinya, sehingga mereka terlatih untuk menyelesaikan suatu masalah dari berbagai sudut pandang dan mampu melahirkan banyak ide dan gagasan. Kreativitas dapat ditingkatkan melalui imajinasi. Asumsi belajar yang hanya melalui buku, bagi anak prasekolah khususnya taman kanak-kanak adalah sangat naif, sebaliknya anak seusia mereka akan lebih banyak belajar daripada melalui simbol-simbol tertulis.

Untuk mendukung kreativitas mereka, perlu tercipta suasana yang menjamin terpeliharanya kebebasan psikologis yang dapat diciptakan dan dipelihara dengan membangun suasana bermain yang dapat melatih dan memberikan kesempatan pada anak untuk menampilkan ide dan gagasan baru secara lancar dan orisinal, untuk mendukung semua itu dibutuhkan media dan alat peraga yang lengkap, baik dari pabrik, buatan guru atau lingkungan. Anak diajak berimajinasi dapat meningkatkan kreativitasnya, mengembangkan kreativitas berpikir. Kurang maksimalnya kreativitas anak karena kurangnya media pembelajaran atau alat peraga yang masih rendah.

Dewasa ini dirasakan betapa pentingnya kreativitas bagi anak terutama bagi perkembangan kepribadian anak usia taman kanak-kanak karena dengan kreativitas anak mendapatkan kesenangan, kebahagiaan, dan rasa puas. Dengan

keaktivitas akan menumbuhkan penyesuaian pribadi dan sosial yang baik. Pendidikan orang tua terhadap anak sangat berpengaruh terhadap perkembangan kreativitas anak, anak yang memiliki bakat tertentu, jika tidak diberikan rangsangan atau motivasi dari orang tua atau pendidik dan lingkungannya maka anak tidak mampu memelihara apalagi mengembangkan bakatnya.

Peningkatan kreativitas anak dapat dirangsang melalui bermain. Bermain akan lebih mempermudah dalam proses merangsang kreativitas anak. Hal ini sangat sesuai dengan karakteristik anak Mereka menggunakan tiap inderanya untuk melakukan esensi dari pengalaman barunya. Semakin banyak pengetahuan yang diperoleh maka seorang anak akan mencapai hasil yang kreatif. Dengan bermain diharapkan kreativitas anak akan semakin meningkat dan lebih baik lagi.

Salah satu kelemahan di TK BA Karangnom III, kurangnya alat permainan untuk itu guru diharapkan mampu mengadakan eksplorasi perencanaan dan mengimplementasikan penggunaan alat permainan. Selain kurangnya alat peraga juga karena dalam bermain, anak jarang mendapatkan arahan baik dari guru dan anak kurang kreatif dalam berkreasi.

Berdasarkan hasil penelitian rata-rata kreativitas anak dalam menyusun balok pada pra siklus 39,84% atau sebanyak 8 anak yang sudah mencapai nilai ketuntasan.

Dalam usaha untuk mencapai hasil yang baik alat permainan untuk sarana pendidikan yang memegang peranan sangat penting anak dapat distimulus untuk ditingkatkan kreativitasnya dan guru harus memaksimalkan dan memberikan permainan sehingga kreativitas anak meningkat.

Berdasarkan latar belakang, peneliti mengambil judul “Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Permainan Balok Pada Anak di TK ABA Karangnom Klaten Utara III Klaten Utara.

## **B. Identifikasi Masalah**

Dari latar belakang masalah diatas dapat diidentifikasi bahwa kurangnya kreativitas dikarenakan :

1. Guru kurang kreatif dalam mengajarkan permainan dan kurang menguasai isi permainan.
2. Anak yang kreatif dapat menggunakan alat permainan yang lengkap bervariasi dan menarik.

## **C. Pembatasan Masalah**

Dalam peningkatan kreativitas anak melalui bermain balok dapat dibatasi dalam beberapa masalah:

1. Permasalahan kreativitas anak dalam penelitian ini dibatasi oleh kreativitas anak dalam menghasilkan produk dalam menyusun balok.
2. Bermain balok dalam penelitian ini hanya terbatas pada 4-6 balok dan 3 macam bentuk balok.

## **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis dapat merumuskan masalahnya, yaitu sebagai berikut : “Apakah melalui permainan balok dapat meningkatkan kreativitas anak pada anak di TK ABA Karangnom Klaten Utara III Tahun Ajaran 2012 / 2013?”

### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah:

1. Tujuan umum

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas anak TK ABA Karangnom Klaten Utara III tahun ajaran 2012-2013.

2. Tujuan khusus

Untuk meningkatkan kreativitas anak di TK ABA Karangnom Klaten Utara III Tahun Ajaran 2012 / 2013.

### **F. Manfaat Penelitian**

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

1. Manfaat Teoritis

Memberikan sumbangan ilmu pengetahuan khususnya dalam bidang kreativitas anak melalui permainan balok.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi GuruTK

- 1) Menjadi fasilitator anak dalam kegiatan bermain permainan balok.
- 2) Untuk memahami tahap perkembangan anak sehingga tidak salah dalam memberikan suatu pembelajaran yang berhubungan dengan kreativitas.

b. Bagi Anak

Dapat merangsang anak untuk mengeluarkan ide-ide kreatifnya melalui permainan balok.

c. Bagi peneliti

Dapat menambah manfaat, pengetahuan dan wawasan tentang bagaimana caranya untuk meningkatkan kreativitas anak melalui permainan balok.

d. Bagi Sekolah

Menyediakan segala macam permainan balok yang sesuai dalam pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas anak didik.