

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Kehidupan anak selalu dekat dengan dunia bermain. Sejak bangun tidur sampai tidur kembali, ia hanya ingin bermain. memang selalu bermainlah, anak akan belajar, anak akan belajar mengenai kehidupan dan mendapatkan pengalaman yang membawa kesan menyenangkan bagi anak. Dengan perilaku anak yang muncul pada saat bermain, orang dewasa dapat menilai bagaimana anak itu sebenarnya. Melalui bermain yang dirancang secara bermutu anak dapat berkembang secara fisik, emosi, kognisi, dan sosial. Karena itu kegiatan bermain anak perlu difasilitasi oleh guru di sekolah dan orang tua di rumah.

Tidak semua sekolah untuk anak usia dini memberikan kesempatan bermain yang maksimal kepada anak. Hanya sekolah-sekolah yang tau tentang bermain, akan menggunakan metode bermain dalam pembelajaran pendidikan anak usia dini. Pembelajaran yang benar untuk anak usia dini adalah melalui bermain. Melalui kegiatan bermain dapat terungkap kecerdasan, emosi, kemampuan meniru dan melakukan kontak sosial dengan lingkungannya, dan masih banyak lagi. Apalagi bermain merupakan kebutuhan kebutuhan yang melekat di dalam diri anak (interent). Dengan bermain anak akan merasa senang. Perasaan senang ini akan membuka otak anak (korteks) untuk belajar. Melalui bermain anak mendapatkan stimulasi yang memungkinkan terjadinya koneksi sel syaraf (neuron) yang jika koneksi tersebut semakin banyak dan kompleks akan menentukan kecerdasan anak.

Dari pihak orang tua pada umumnya mereka menginginkan hasil yang cepat ( instant) untuk pendidikan anak. Hasil yang mudah dilihat adalah dari kemampuan anak membaca, menulis, dan berhitung. Mereka merasa bangga jika anak mereka yang masih kecil bisa membaca dan menulis. Tuntutan semacam itu di paksakan orang tua kepada sekolah sekolah yang tidak memiliki konsep yang kuat tentang anak usia dini. Akibatnya sebagian besar sekolah melakukan pembelajaran akademis untuk anak yang yang belum waktunya memasuki dunia akademis, sering dengan alasan agar anak nantinya siap di SD, maka orang tua meminta sekolah meminta memberikan pelajaran- pelajaran akademis. Akibatnya anak tidak merasakan bahwa sekolah itu menyenangkan, memungkinkan anak bosan dan rewel ketika harus bersekolah. Orang tua yang peduli pada perkembangan dan pendidikan anak akan selektif dalam mencari pendidikan anak.

Anak adalah manusia kecil yang memiliki potensi yang harus dikembangkan sejak dini agar dapat berkembang secara optimal, anak memiliki karakteristik yang khas dan tidak sama dengan orang dewasa, anak selalu aktif dan selalu ingin tahu terhadap apa yang dilihat, didengar dan dirasakan.

Saat ini anak paud mendapatkan perhatian serius, karena disadari benar bahwa merekalah yang akan menjadi penerus generasi yang akan mendatang, untuk mewujudkan generasi yang sesuai dengan masa pertumbuhan dan perkembangannya.

Dengan mengembangkan aspek-aspek seperti motorik, bahasa, kognitif, emosi, sosial, moral dan kepribadian yang pelaksanaannya memerlukan konsep-konsep “Belajar sambil bermain, belajar seraya bermain”

Perkembangan kreativitas anak harus dipupuk dan digali sejak dini. Kreativitas tidak akan muncul dengan sendiri tanpa adanya bimbingan dan rangsangan dari luar. Oleh karena itu sebagai seorang pendidik harus dapat merangsang munculnya kreativitas anak, untuk memunculkannya harus disertai dengan sarana maupun media yang dikemas dengan sangat menarik yang akan menimbulkan rasa keingintahuan yang besar pada anak.

Kesalahan penerapan dalam memberikan pembelajaran pada anak didiknya akan berakibat sangat fatal pada kelanjutan proses kematangan berfikir seorang anak, mereka bisa saja menerima teori dan penerapan pembelajaran yang diterapkan oleh guru mereka. Namun pada usia tertentu pada titik kulminasi seorang anak akan merasakan kejenuhan yang sangat sehingga kemampuan berfikir mereka dapat menurun dengan drastis.

Untuk memecahkan masalah ini kami mengajukan untuk penggunaan media balok sebagai upaya meningkatkan kreativitas anak. Penerapan metode dan pemanfaatan media balok yang tepat dalam kegiatan belajar mengajar diharapkan mampu meningkatkan daya kreativitas anak serta mengembangkan pengetahuannya. Melalui intraksi diri dan lingkungannya.

Berdasarkan paparan diatas mendorong peneliti melakukan penelitian tindakan kelompok dalam upaya meningkatkan kreativitas anak melalui bermain balok pada kelompok B TK Ar-Rohmah Jaten, Karanganyar Tahun 2012/2013.

**B. Identifikasi Masalah**

Dalam meningkatkan kreativitas pada siswa kelompok B di TK Ar-Rohmah Jaten ditemukan berbagai masalah sebagai berikut

1. Rendahnya kemampuan kreativitas anak dalam bermain balok.
2. Anak kurang berminat dalam kegiatan bermain balok.
3. Media yang digunakan kurang menarik bagi anak.
4. Tempat yang kurang memadai atau luas.

**C. Pembatasan Masalah**

Agar penelitian ini lebih efektif, efisien, terarah dan dapat dikaji lebih mendalam maka diperlukan pembatasan masalah, adapun pembatasan masalah yang dikasi dalam penelitian adalah

1. Fokus permasalahan dalam penelitian ini dibatasi pada kreativitas anak dalam bermain balok.
2. Penggunaan media yang diimplementasikan dalam penelitian ini dibatasi pada media balok.

**D. Perumusan Masalah**

Melalui penelitian ini permasalahannya dapat dirumuskan sebagai berikut: “Apakah melalui bermain balok dapat meningkatkan kreativitas anak pada kelompok B TK Ar-Rohmah Jaten, Kecamatan Jaten, Kabupaten Karanganyar”.

#### **E. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut

1. Tujuan umum  
Untuk meningkatkan kreativitas anak.
2. Tujuan Khusus  
Media balok sebagai upaya untuk meningkatkan kreativitas anak pada kelompok B TK Ar-Rohmah Jaten Karanganyar Tahun 2012/2013.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini mencakup aspek teoritis dan praktis sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis
  - a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna untuk menambah khasanah pengetahuan tentang metode bermain dengan alat peraga balok untuk meningkatkan kreativitas serta menjadi sumber bahan kajian dan pertimbangan bagi penelitian sejenis dan dalam kelompok berbeda.
  - b. Dari penelitian ini diharapkan dapat menambah referensi dalam penguasaan media yang menarik bagi siswa yaitu media balok.
2. Manfaat praktis
  - a. Bagi guru
    - 1) Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai bahan acuan untuk menambah wawasan bahwa metode bermain dengan alat peraga balok sekolah merupakan alternative untuk meningkatkan kreativitas anak.

- 2) Memotivasi guru agar lebih maju dan bervariasi dalam penggunaan medi pembelajaran, terutama dalam penggunaan media balok.
- b. Bagi anak
- 1) Mempermudah anak dalam upaya meningkatkan kreativitas anak.
  - 2) Anak lebih tertarik dengan media balok yang bervariasi
- c. Bagi lembaga
- 1) Dengan menggunakan media balok dapat menumbuhkan kreativitas anak.
  - 2) Sebagai acuan perencanaan untuk meningkatkan kemajuan TK dalam rangka meningkatkan prestasi dan lulusan yang berkualitas.