

BABI

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 angka 14 menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Perkembangan didalam masyarakat telah menunjukkan kepedulian terhadap masalah pendidikan, pengasuhan dan perlindungan anak usia dini untuk usia 0 sampai dengan 6 tahun dengan berbagai jenis layanan formal maupun nonformal. Penyelenggaraan PAUD jalur pendidikan formal berbentuk Taman Kanak-Kanak (TK)/Raudhatul Athfal (RA) dan bentuk lain yang yang sederajat yang menggunakan program untuk anak usia 4 - ≤ 6 tahun (Depdiknas, 2009:1).

Penyelenggaraan PAUD jalur pendidikan non formal berbentuk Taman Penitipan Anak (TPA) dan bentuk lain yang sederajat, menggunakan program untuk anak usia 0 - < 2 tahun, 2 - < 4 tahun, 4 - ≤ 6 tahun dan Program Pengasuhan untuk anak usia 0 - ≤ 6 tahun; Kelompok Bermain (KB) dan bentuk lain yang sederajat, menggunakan program untuk anak usia 2 - < 4 tahun dan 4 - ≤ 6 tahun.

Usia pra sekolah (TK) merupakan usia paling peka bagi anak, sehingga usia ini menjadi titik tolak paling strategis untuk mengukir kualitas seorang anak di masa depan. Anak kaya akan daya khayal, pikir, rasa ingin tahu dan kreativitas tinggi. Para ahli psikolog anak mengatakan bahwa kreativitas anak dimulai sejak anak usia 3 tahun dan mencapai puncaknya sampai umur 4,5 tahun. Masa peka adalah masa terjadinya pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis yang siap merespon stimulasi lingkungan, menginternalisasikan ke dalam pribadi dirinya. Masa ini merupakan masa awal pengembangan kemampuan fisik, kognitif, bahasa, kreativitas, konsep diri, disiplin, kemandirian, seni dan nilai-nilai moral agama. Oleh karena itu dibutuhkan kondisi dan stimulasi yang sesuai dengan kebutuhan anak agar pertumbuhan dan perkembangannya tercapai secara optimal.

Operasionalisasi pendidikan bagi anak-anak usia dini dan anak-anak TK akan lebih bermakna jika dilakukan melalui metode pendidikan yang menyenangkan, edukatif, sesuai dengan minat dan bakat serta kebutuhan pribadi anak, oleh karena itu anak butuh permainan sebagai media pendidikan di dalam pembelajaran di sekolah. Alat bermain tidak harus mahal, unsur mendidiklah yang harus diutamakan, lebih tepat lagi dalam penyampaian materi pembelajaran dengan pendekatan bermain sambil belajar.

Pada prinsipnya pembelajaran di Taman Kanak-kanak adalah belajar seraya bermain bermain sambil belajar. Apabila prinsip ini benar-benar diterapkan pada anak dengan memperhatikan segala karakteristiknya, maka

anak akan mampu mengadopsi lalu mengkonstruksi pengalaman-pengalaman yang menyenangkan itu ke dalam pengetahuan baru.

Bermain merupakan salah satu cara mengembangkan nilai pribadi anak. Bermain merupakan cara yang paling baik untuk mengembangkan kreativitas anak didik. Dengan bermain, secara alamiah bisa mengenali lingkungannya, orang lain, dan dirinya sendiri. Lebih dari itu, bermain juga dapat meningkatkan kecerdasan anak untuk berpikir, memiliki keterampilan motoris, berjiwa seni, sosial, emosional serta berparadigma religius.

Akan tetapi di lapangan masih banyak kita temukan kenyataan khususnya di Taman Kanak-Kanak Islam Bakti VI Kebakkramat kelas B2, bahwa kreativitas anak rendah, ini terbukti dari 20 anak, hanya ada 7 anak (35%) saja yang memiliki kreativitas cukup baik, sedang 15 anak (65%) kreativitasnya masih rendah.

Hal ini disebabkan guru/pendidik belum menggunakan metode pembelajaran secara tepat, bias juga metode yang digunakan tepat tapi guru kurang inovatif dalam mengkreasiannya dalam bentuk metode pembelajaran yang menyenangkan bagi anak. Hal ini juga disebabkan seringnya anak didikte atau hanya sekedar diminta meniru apa yang disediakan guru, misal dalam kegiatan menggambar. Akibatnya anak merasa kurang bebas dalam mengeksplor pengalaman-pengalamannya, dan akhirnya anak akan terjebak dalam kegiatan yang membosankan.

Untuk itulah selaku pendidik Taman Kanak-Kanak, penulis berusaha memperbaharui metode yang selama ini digunakan dengan memilih

permainan balok sebagai upaya untuk meningkatkan kreativitas bagi anak-anak di Taman Kanak-kanak Islam Bakti VI Kebakkramat kelas B2, dengan alasan balok memiliki berbagai keunggulan sebagai berikut :

1. Harga relatif murah
2. Multiguna
3. Aman, tidak berbahaya untuk anak, tidak tajam dan tidak mengandung racun.
4. Tahapan bermain balok sejalan dengan tahapan perkembangan anak
5. Bersifat konstruktif, artinya bisa dibongkar pasang dan ada sesuatu yang dihasilkan.
6. Mengandung nilai pendidikan yang tinggi artinya dapat mendorong aktivitas dan kreativitas anak.

Dengan permainan balok ini penulis ingin memanfaatkan alat permainan edukatif balok yang cukup banyak tersedia di Taman Kanak-Kanak Islam Bakti VI namun belum digunakan secara maksimal oleh para pendidik dalam rangka meningkatkan kreativitas anak. Dan Taman Kanak-Kanak Islam Bakti VI masih memiliki lingkungan yang masih luas untuk area bermain anak, yang siap menghantarkan anak-anak Taman Kanak-kanak untuk mengeksplor keingintahuannya yang tinggi.

Dengan menggunakan permainan balok ini yang dikemas dalam pembelajaran out class diharapkan anak akan mampu mengembangkan kreativitasnya melalui pengalaman-pengalaman yang seru dan menyenangkan yang akan di jumpainya dalam bermain bersama guru dan teman-temannya.

Sehingga anak akan dengan mudah untuk mengenali dan menjumpai berbagai bentuk bangunan yang merupakan hasil karya dari kreativitas anak dan teman-temannya.

Dari alasan tersebut di atas maka penulis melakukan Penelitian Tindakan Kelas dengan judul : “Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Permainan Balok Pada Anak Kelompok B2 Taman Kanak-Kanak Islam Bakti VI Kebakkramat Tahun Ajaran 2012/2013”.

B. Pembatasan Masalah

Dalam satu penelitian diperlukan pembatasan masalah dengan tujuan agar pembahasannya tidak meluas. Dalam penelitian ini akan meneliti tentang kreativitas anak dalam membangun atau mengkonstruksi pada anak kelompok B2 di Taman Kanak-Kanak Islam Bakti VI Kebakkramat tahun pelajaran 2012/2013.

C. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu “Apakah permainan balok dapat meningkatkan kreativitas anak kelompok B2 di Taman Kanak-Kanak Islam Bakti VI Kebakkramat tahun pelajaran 2012/2013”

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kreativitas anak kelompok B2 melalui permainan balok di Taman Kanak-Kanak Islam Bakti VI Kebakkramat tahun pelajaran 2012/2013.

E. Manfaat Penelitian

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

1. Manfaat Teoritis

Menambah pengetahuan bagi peneliti tentang bagaimana proses kegiatan permainan balok untuk meningkatkan kreativitas balok.

2. Manfaat praktis yang dapat diharapkan sebagai berikut :

a. Bagi pendidik

Dapat menambah wawasan pengetahuan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran melalui permainan balok sebagai upaya meningkatkan kreativitas anak khususnya dalam membangun.

b. Bagi anak didik

Anak didik sebagai subjek penelitian, diharapkan dapat memperoleh pengalaman langsung mengenai pembelajaran kreativitas anak dengan menggunakan permainan balok.

c. Bagi sekolah

Sebagai bahan pertimbangan bagi lembaga pendidikan untuk selalu mendukung pendidik dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menyediakan sarana dan prasarana yang dibutuhkan.