BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak adalah amanat dari Alloh SWT yang harus kita pelihara, kita didik, kita asuh dengan sebaik-baiknya agar mereka tumbuh menjadi anak yang berakhlak mulia, sebagai generasi penerus yang dapat mengangkat harkat dan martabat keluarga, bangsa serta menjunjung tinggi nilai luhur agama. Setiap anak dilahirkan dengan kecerdasan yang berbeda-beda dan mereka berhak mengembangkan kecerdasanya sampai pada tingkat yang optimal.

Pendidikan yang paling mendasar adalah pendidikan di lingkungan, keluarga, karena lingkungan keluargalah yang pertama kali di kenal oleh anak, akan tetapi ketika anak sudah berusia 4 tahun, anak mulai kurang puas hanya bersama dengan keluarganya saja dan ingin memperluas pergaulan dengan anggota masyarakat terdekat, yang mempunyai nilai pendidikan non formal yang dikenal dengan nama PAUD. Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan selanjutnya. Dalam Undang-undang RI No. 20 Tahun 2003 berisi tentang sistem pendidikan nasional menyatakan bahwa :"Pendidikan Anak Usia Dini adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani

dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut, Standar Nasional (Karsinah, 2009:9).

Usia dini merupakan usia yang efektif untuk mengembangkan berbagai potensi yangd imiliki oleh setiap anak. Upaya pengembangan tersebut dapat dilakukan dengan berbagai cara diantaranya bermain. Bermain adalah awal timbulnya kreativitas karena dalam bermain terdapat kegiatan yang menyenangkan dan anak dapat berekspresi secara bebas. Oleh karena itu kegiatan tersebut dapat dijadikan sebagai salah satu dasar dalam mengembangkan kreativitas anak. Melalui bermain anak memperoleh kesempatan untuk berekspresi (*exploration)*, menemukan (*finding*), mengekspresikan (*expression)* perasaannya dan berkreasi (*creation)* juga dapat membantu anak mengenal dirinya dan dengan siapa anak hidup di lingkungan di mana ia berada.

Saat ini kreativitas belajar anak telah diakui sebagai salah satu aspek yang berpengaruh terhadap keberhasilan seseorang di dalam hidupnya. Hal tersebut dibuktikan oleh sebuah kenyataan bahwa terdapat orang/individu yang memiliki tingkat intelektual yang tinggi mendapat banyak ketidak berhasilan atau kegagalan, sedangkan di pihak lain tidak sedikit orang yang memiliki kecerdasan rata-rata atau sedang-sedang saja bisa berhasil atau sukses karena daya kreativitasnya yang tinggi.

Mengingat pentingnya kreativitas belajar dalam kehidupan anak tidaklah mengherankan kalau sebagian keyakinan tentang kreativitas belajar yang telah berkembang selama ini bertahan kukuh tanpa informasi yang tepat untuk menunjang ataupun menentangnya. Sebagai contoh adalah keyakinan yang telah diterima secara luas bahwa sebagian orang dilahirkan dengan daya kreativitas

yang lebih rendah dibandingkan dengan yang lainnya. Sebenarnya faktor genetik bukanlah salah satunya yang mempengaruhi daya kreativitas belajar.

Terdapat faktor lain yang dominan bahkan menentukan daya kreativitas belajar yaitu faktor lingkungan yang meliputi lingkungan keluarga, lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakat. Semakin bertambah usia anak akan memasuki dunia yang lebih komplek dan apabila anak tidak mempunyai daya kreativitas maka tentu saja akan kurang mampu atau sulit diterima dalam suatu lingkungan terutama sekolah dan ini tentu saja sangat membuat kita, guru dan masyarakat prihatin akan keadaan tersebut, ini adalah tanggung jawab bersama.

Salah satu bentuk kegiatan yang dapat meningkatkan kreativitas belajar adalah kegiatan bermain dengan kertas koran. Kertas koran ternyata dapat digunakan untuk bermacam-macam permainan / hiasan. Kita dapat memanfaatkan kertas koran yang sering kita jumpai di rumah dengan bermain menggunakan kertas koran. Dengan bermain menggunakan kertas koran dapat mengajarkan kepada anak untuk peduli terhadap lingkungan. Anak yang kreatif akan menghabiskan waktunya untuk membuat berbagai macam bentuk permainan. Namun bagi anak yang kurang kreatif, mereka tidak akan tertarik dengan media koran tersebut.

Pembelajaran di TK memiliki peranan yang penting dalam mengembangkan kreativitas anak. Pengalaman belajar yang paling berkesan bagi anak tentunya harus didukung oleh ketrampilan guru pada saat penyajian materi dalam meningkatkan kreativitas belajar.

Media pembelajaran akan menimbulkan gairah anak di dalam belajar. Memungkinkan interaksi yang langsung antara anak didik dan lingkungan dengan fakta, memungkinkan anak didik belajar mandiri menurut kemauan dan minatnya.

TK Aisyiyah Ngawen III merupakan salah satu lembaga pendidikan di Dukuh Sogaten, Desa Ngawen, Kecamatan Ngawen yang didirikan untuk merespon program pemerintah di dalam upaya meningkatkan kualitas anak bangsa khususnya anak usia dini di Desa Sogaten dan membantu meletakkan dasar pengembangan multi potensi pada diri setiap anak yang berupa pengetahuan, ketrampilan, dan sikap sebelum anak memasuki jenjang pendidikan lebih lanjut.

Di TK Aisyiyah Ngawen III Kecamatan Ngawen, Kabupaten Klaten kreativitas belajar anak pada umumnya masih rendah, Kenyataan yang ada saat ini 4 dari 13 anak atau 30% anak kelompok B TK Aisyiyah Ngawen III yang sudah memiliki kreativitas belajar tinggi. 70% anak masih memiliki kreativitas belajar yang rendah. Hal ini disebabkan kurangnya media pembelajaran. Di dalam mengembangkan kreativitas belajarnya anak kurang perhatian meskipun sudah dimotivasi sehingga menyebabkan kreativitas anak menjadi rendah.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka penulis mengadakan penelitian tentang “Peningkatan Kreativitas Belajar Melalui Pemanfaatan Kertas Koran di TK Aisyiyah Ngawen III Kelompok B Kecamatan Ngawen Kabupaten Klaten 2012/2013”.

B. Perumusan Masalah

Apakah melalui pemanfaatan kertas koran dapat meningkatkan kreativitas belajar TK Aisyiyah Ngawen III Kelompok B Kecamatan Ngawen Kabupaten Klaten 2012/2013?

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Khusus

   Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas belajar melalui metode bermain dengan kertas koran pada anak TK Aisyiyah Ngawen III Kelompok B Kecamatan Ngawen Kabupaten Klaten 2012/2013.

2. Tujuan Umum

   Secara umum penelitian ini bertujuan untuk :

   a. Meningkatkan kreativitas anak.

   b. Meningkatkan kemampuan motorik halus anak.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

   a. Mendapatkan pengetahuan baru tentang peningkatan kreativitas belajar melalui pemanfaatan kertas koran.

   b. Sebagai dasar dalam pemilihan salah satu jenis permainan yang dapat meningkatkan kreativita siswa.

2. Manfaat Praktis

   a. Mempermudah guru dalam mengembangkan daya kreativitas belajar dengan memanfaatkan koran.

b. Sebagai rujukan guru dalam memberikan saran kepada orang tua untuk mengembangkan serta meningkatkan kreativitas anak dengan memanfaatkan kertas Koran.

c. Bagi sekolah, memberikan pengetahuan umum tentang pemanfaatan kertas koran dalam upaya meningkatkan kreativitas belajar sehingga dapat dijadikan contoh bagi guru lain.