

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan mempunyai peranan yang sangat menentukan bagi perkembangan dan perwujudan diri seseorang, yang menentukan perkembangan bangsa dan negara. Tujuan pendidikan pada umumnya adalah menyediakan lingkungan yang memungkinkan anak didik untuk mengembangkan bakat dan kemampuan secara optimal, dengan harapan dapat berfungsi sepenuhnya sesuai dengan kebutuhan pribadinya (Widyasari 2010:48).

Undang-Undang Dasar Nomor 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas mengemukakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilaksanakan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.(Sundari 2011:81). Masa usia dini merupakan masa yang sangat penting bagi perkembangan kehidupan selanjutnya, sehingga pada usia dini sangat diperlukan pembelajaran dengan metode yang menyenangkan.

TK merupakan lembaga pendidikan Anak Usia Dini pada jalur formal, ini berarti TK mempunyai tanggung jawab dalam mempersiapkan anak untuk memasuki pendidikan sekolah dasar. Pendidikan di TK idealnya dilaksanakan dengan cara yang menyenangkan dan tidak membosankan, yang salah satunya adalah dengan cara bermain.

Anak usia dini mengalami tumbuh kembang yang sangat luar biasa baik dari segi fisik motorik, bahasa, sosial emosi, kognitif, dan psikososial. Demikian juga kreatifitas anak mengalami perkembangan yang pesat, ini dibuktikan dengan anak usia 4-5 th memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, selalu aktif bergerak, berani tampil, memiliki imajinasi yang tinggi.

Upaya pengembangan kreativitas sangatlah penting karena kreativitas merupakan kemampuan yang sangat berarti dalam kehidupan manusia, terlebih di era globalisasi yang didominasi kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, dibutuhkan orang yang memiliki kemampuan dan daya saing yang tinggi. Ini terwujud jika anak memiliki kreativitas, kemandirian, dan kemampuan adaptasi dengan perubahan yang terjadi dalam bidang kehidupan masyarakat. Kreativitas bukan sekedar keberuntungan melainkan sebuah kerja keras yang disadari. Kegagalan bagi orang yang kreatif merupakan sebuah variabel pengganggu untuk keberhasilan. Orang yang kreatif biasanya selalu mencoba sesuatu hal untuk mencapai suatu keberhasilan.

Playdough merupakan mainan dari lilin yang dapat diubah-ubah bentuknya. Namun untuk membuat sendiri kita tidak menggunakan lilin tetapi diganti dengan bahan lain. Bermain *playdough* memerlukan kelenturan motorik halus anak. Permainan ini sangat sederhana dan tidak mahal, karena bisa membuat sendiri dari bahan yang sederhana dan mudah didapat.

Kenyataan anak-anak kelompok A TK Pelita Bangsa berjumlah 17 anak terdiri 11 anak laki-laki dan 6 anak perempuan. Dalam satu kelas ada 12 anak dari 17 anak yang kurang mampu mengekspresikan pikiran dan imajinasinya

ke dalam karya yang baru. Mereka cenderung meniru contoh atau menunggu perintah dari guru. Kondisi seperti tersebut dikarenakan media pembelajaran berupa bahan jadi dan kurang menarik perhatian anak. Untuk mengembangkan kreatifitas membentuk guru masih menggunakan plastisin. Padahal plastisin harganya mahal karena guru tidak bisa membuat sendiri, sedangkan guru dituntut kreatif saat pembelajaran. Selain hal tersebut kondisi ini juga dikarenakan metode pembelajaran yang diterapkan guru yang mengharuskan anak untuk sama dengan contoh bu guru membuat anak jadi tidak kreatif. Idealnya anak usia dini yang kreatif adalah anak mempunyai inisiatif, tidak bergantung pada orang lain, dan punya rasa ingin tahu yang tinggi, selalu aktif bergerak, tidak mudah bosan.

Berdasarkan latar belakang di atas maka penulis tertarik untuk meneliti tentang UPAYA PENGEMBANGAN KREATIVITAS ANAK MELALUI BERMAIN *PLAYDOUGH* DI TK PELITA BANGSA PRAMBANAN KLATEN.

1. Pembatasan Masalah

Agar penelitian lebih efektif, efisien dan terarah diperlukan pembatasan masalah. Pembatasan masalah pada penelitian ini adalah kreativitas terbatas pada bentuk baru dengan media *playdough*.

2. Perumusan Masalah

Berdasarkan Latar Belakang Masalah yang telah diuraikan didepan, maka peneliti merumuskan permasalahan penelitian ini adalah: apakah bermain

playdough dapat mengembangkan kreativitas anak kelompok A TK Pelita Bangsa Prambanan Klaten Tahun ajaran 2012/2013?

3. Tujuan Penelitian

Secara umum penelitian ini ditujukan untuk mengembangkan kreativitas anak kelompok A TK Pelita Bangsa Prambanan Klaten Tahun ajaran 2012/2013.

Secara khusus, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan kreativitas melalui bermain *playdough* anak kelompok A TK Pelita Bangsa Prambanan Klaten Tahun ajaran 2012/2013

4. Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoristis

Secara teoristis hasil penelitian ini dapat bermanfaat sebagai berikut:

- 1) Hasil penelitian ini diharapkan berguna untuk menambah kepustakaan dalam penelitian dalam bidang kreativitas.
- 2) Sebagai Bahan kajian lebih lanjut bagi peneliti khususnya dalam peningkatan kreativitas.
- 3) Untuk mengembangkan ilmu kreativitas yang telah didapatkan selama kuliah.

b. Manfaat Praktis

- 1) Bagi guru TK Pelita Bangsa diharapkan dapat memberi masukan dalam proses pembelajaran agar lebih menekankan pada bermain sambil belajar dan bagaimana membimbing anak agar kreatifitasnya dapat berkembang optimal.

- 2) Bagi orang tua diharapkan dapat menjadi sarana untuk menambah pengetahuan mengenai pengaruh media *playdough* terhadap kreativitas anak.