

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Pembelajaran merupakan bentuk penyelenggaraan pendidikan secara sistematis dan berkesinambungan suatu kegiatan. Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak bersifat spesifik didasarkan pada tugas-tugas pertumbuhan dan perkembangan anak dengan mengembangkan aspek-aspek perkembangan yang meliputi nilai-nilai agama, sosial, emosional, kemandirian, berbahasa, kognitif, fisik motorik dan seni.

Kemandirian anak sebagai salah satu aspek perkembangan bidang pengembangan pembiasaan. Untuk itu disusun suatu Undang-Undang Nomor 27 Tahun 1990 tentang Pendidikan Pra Sekolah, Bab I ayat 1 dan 2 dijelaskan bahwa Pendidikan Pra Sekolah adalah pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak di luar keluarganya (Depdikbud, PKBTK, 1994:1). Mempunyai peran penting, karena aspek kemandirian dimaksudkan untuk membina anak agar dapat menolong dirinya sendiri dalam rangka kecakapan hidup (*life-skill*) serta memperoleh keterampilan stimulasi dan bimbingan, diharapkan akan meningkatkan perkembangan perilaku dan sikap melalui pembiasaan yang baik, sehingga akan menjadi dasar utama dalam membentuk pribadi anak sesuai dengan nilai-nilai yang ada di masyarakat.

Pengembangan sosial, emosional dan kemandirian dimaksudkan untuk membina agar dapat mengendalikan emosinya secara wajar dan dapat berintegrasi dengan orang dewasa dengan baik serta dapat menolong dirinya dalam rangka kecakapan hidup. Demikian juga kemampuan berbahasa, bertujuan agar anak mampu mengungkapkan pikirannya melalui bahasa yang sederhana secara tepat, mampu berkomunikasi secara efektif dan membangkitkan minat untuk dapat berbahasa Indonesia.

TK merupakan salah satu bentuk pendidikan yang menyediakan pendidikan dini bagi anak usia 4 sampai dengan 6 tahun, sampai memasuki pendidikan dasar. Masa ini merupakan masa yang tepat untuk meletakkan dasar-dasar pengembangan kemampuan fisik, bahasa, sosial emosional, konsep diri, seni, moral, dan nilai-nilai agama sehingga upaya pengembangan anak tercapai secara optimal.

Pendidikan TK seperti halnya pendidikan lainnya memerlukan tenaga pengelola dan pendidik serta metode pembelajaran yang tepat, yaitu cara belajar siswa aktif bukan berarti cara mengajar guru secara pasif.

Sistem pendidikan TK menganut prinsip belajar sambil bermain atau bermain sambil belajar yang memberi makna penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Kegiatan belajar bukan hanya terbatas pada kegiatan intelektual, tetapi juga melibatkan kemampuan-kemampuan yang bersifat keagamaan.

Dalam pendidikan di Taman Kanak-kanak, haruslah ditingkatkan kreatifitas tenaga pengajar, dalam hal ini adalah guru dalam penanaman

konsep pembelajaran yang tepat agar anak bukan hanya dikembangkan kemampuan intelektualnya tetapi juga kemampuan spiritualnya. Melihat pembelajaran anak usia dini di TK Pertiwi Krakitan II Bayat Klaten kurang efektif dan kurangnya penanaman konsep dalam pembelajaran tentang potensi diri dan keberanian dalam melakukan tindakan, maka guru berupaya membentuk pribadi anak dengan mengasah potensi-potensi yang ada pada diri anak, membimbing anak menemukan karakter pribadinya melalui berbagai kegiatan dengan permainan Playdough.

Playdough adalah salah satu alat permainan dalam pembelajaran yang termasuk kriteria alat permainan edukatif dengan biaya murah dan memiliki nilai fleksibilitas, baik bagi guru maupun bagi anak dalam merancang pola-pola yang hendak dibentuk sesuai dengan rencana dan daya imajinasi. Alasan mengapa guru menerapkan permainan Playdough sebagai media pembelajaran karena, melihat guru dalam kegiatan belajar mengajar menggunakan permainan Playdough dapat meningkatkan kemampuan anak dari pemahaman anak serta anak akan lebih mudah untuk mengembangkan bakat dan imajinasinya melalui Playdough sehingga memungkinkan anak lebih kreatif dalam belajarnya.

Hasil studi pendahuluan di TK Pertiwi Krakitan II Bayat Klaten, menunjukkan bahwa guru-guru di Taman Kanak-kanak ini belum pernah menggunakan Playdough sebagai media atau alat permainan dalam pembelajaran di kelas. Dari hasil wawancara dengan guru-guru di Taman Kanak-kanak TK Pertiwi Krakitan II Bayat Klaten ini juga terungkap bahwa

upaya dalam mengembangkan motorik halus dan kreativitas yang selama ini dilakukan di kelas belum pernah menggunakan alat permainan yang dibuat sendiri, dikarenakan tidak adanya dana untuk pembelian bahan-bahan dan peralatan serta tempat penyimpanannya, maka penulis tertarik untuk meneliti alat permainan Playdough dampaknya terhadap pengembangan motorik halus dan kreativitas anak TK Pertiwi Krakitan II Bayat Klaten.

Dari hasil observasi penulis di TK Pertiwi Krakitan II Bayat Klaten Tahun Ajaran 2012-2013, penulis menemukan beberapa masalah yakni kurangnya penanaman konsep dalam pembelajaran tentang potensi diri dan keberanian dalam melakukan tindakan, khususnya mengenal bermain sambil belajar. Kegiatan pembelajaran masih berfokus pada penanaman pengetahuan secara umum. Berdasarkan permasalahan tersebut penulis memutuskan untuk melakukan penelitian dengan judul ” Upaya Meningkatkan Kreativitas Dalam Berimajinasi Anak Melalui Permainan Playdough Bagi Anak Kelompok A di TK Pertiwi Krakitan II Bayat Klaten Tahun Ajaran 2012-2013.”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan identifikasi masalah adalah sebagai berikut : Kurangnya kreativitas anak dalam permainan Playdough di TK Pertiwi Krakitan II Bayat Klaten. Oleh sebab itu penulis menggunakan metode demonstrasi untuk meningkatkan kreativitas anak dalam permainan Playdough.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan atas pemikiran dan penulisan diatas maka keterbatasan masalah yang diambil untuk menyelesaikan penulisan diatas terletak pada upaya Meningkatkan Kreativitas Dalam Berimajinasi Anak Melalui Permainan Playdough dengan metode demonstrasi.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut : “Apakah melalui metode demonstrasi dengan menggunakan pola permainan Playdough dapat meningkatkan kreativitas anak didik bagi Kelompok A di TK Pertiwi Krakitan II Bayat Klaten Tahun Ajaran 2012-2013.

E. Tujuan Penelitian

Untuk meningkatkan kreativitas dalam berimajinasi anak melalui metode demonstrasi dengan menggunakan pola permainan Playdough pada anak didik Kelompok A di TK Pertiwi Krakitan II Bayat Klaten Tahun Ajaran 2012-2013.

F. Manfaat Penelitian

Dengan diadakannya penelitian ini diharapkan dapat memperoleh manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah khasanah atau perbendaharaan ilmu pengetahuan khususnya dibidang pendidikan.
- b. Hasil penelitian ini dapat dipakai sebagai acuan bagi penelitian lebih lanjut pada jenjang yang lebih tinggi dan untuk penelitian yang sejenis.

2. Manfaat Praktis

a. Guru pembimbing

- 1) Dapat mengetahui kekurangan atau kelebihan dalam metode demonstrasi.
- 2) Dapat memperbaiki dan meningkatkan kreativitas anak melalui permainan Playdough bagi anak kelompok A di TK pertiwi krakitan II bayat klaten tahun ajaran 2012-2013.

b. Bagi anak didik

- 1) Anak didik dapat mengetahui kreativitasnya
- 2) Anak didik dapat meningkatkan kreativitasnya

c. Bagi sekolah

Dengan adanya penelitian tindakan kelas yang dilakukan oleh guru maka akan dapat meningkatkan kreativitas anak