

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan masyarakat dewasa ini, telah dirasakan akan pentingnya suatu pendidikan anak usia dini dalam membantu perkembangan seluruh aspek kepribadian anak baik perkembangan pola pikir maupun kreativitas. Untuk mengisi masa tersebut banyak cara yang dilakukan oleh orang tua, *play group*, dan pihak sekolah. Salah satu usaha untuk menumbuhkan potensi anak adalah melalui jalur pendidikan formal dan non formal sebagai wadahnya. Pendidikan formal Taman Kanak-kanak bertujuan untuk memacu cara berfikir kreatif anak agar berkembang dalam melakukan kreativitas sebagaimana mestinya.

Taman Kanak-kanak merupakan tempat yang tepat untuk mengembangkan kreatifitas dan keterampilan anak sesuai dengan kurikulum berbasis kompetensi yang memuat aspek-aspek perkembangan kemampuan meliputi pengembangan kemampuan pembentukan perilaku pembiasaan seperti moral dan nilai-nilai agama, sosial, emosional dan kemandirian. Sedangkan pengembangan kemampuan dasar meliputi pengembangan kemampuan berbahasa, kognitif, fisik/ motorik dan kemampuan seni.

Menurut Sumanto (2006: 9) "Kreativitas berkarya diartikan sebagai kemampuan menemukan, menciptakan, membuat, merancang, dan memadukan suatu gagasan baru maupun lama menjadi kombinasi baru

dengan didukung kemampuan terampil yang dimiliki. Kreativitas merupakan sikap yang harus dimiliki oleh anak usia dini, untuk menjadikan anak yang kreatif, mandiri, dan bertanggung jawab dapat terwujud untuk mendapatkan sesuatu yang baru, karena kreativitas merupakan suatu hal yang paling unik dan hanya dimiliki oleh manusia dari sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui rangsangan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan agar memiliki kesiapan lebih lanjut untuk memasuki pendidikan selanjutnya. Dengan kreativitas akan menumbuhkan penyesuaian pribadi dan sosial yang baik. Pendidikan orang tua terhadap anak sangat berpengaruh terhadap perkembangan kreativitas anak, anak yang memiliki bakat tertentu, jika tidak diberikan rangsangan atau motivasi dari orang tua atau pendidik dan lingkungannya maka anak tidak mampu memelihara apalagi mengembangkan bakatnya.

Penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan bertujuan untuk meningkatkan kreativitas anak dalam permainan kolase. Kolase berasal dari bahasa Perancis (*Collage*) yang berarti merekat. Sumanto (2005:93) mengungkapkan bahwa kolase adalah kreasi aplikasi yang dibuat dengan menggabungkan teknik melukis (lukisan tangan) dengan menempelkan bahan-bahan tertentu. Bahan yang digunakan untuk berkreasi kolase tidak hanya terbatas seperti halnya bahan pembuatan *mosaic*, namun bisa menggunakan aneka jenis bahan alam, seperti daun nangka dan buatan secara bebas baik dilihat bentuk, ukuran maupun jenisnya. Bahan kolase bisa berupa bahan alam, bahan buatan, bahan setengah jadi, bahan jadi dan bahan sisa.

Dengan penggunaan alat permainan yang optimal dapat menumbuhkan kreativitas anak. Anak diajak berimajinasi dapat meningkatkan kreativitasnya, mengembangkan kreativitas berpikir dengan mengumpamakan kreativitas berbahasa anak dengan cara anak disuruh bercerita sesuai pikiran dan gambar yang anak lihat. Kurang maksimalnya kreativitas anak karena kurangnya media pembelajaran atau alat peraga yang masih rendah. Guru menerapkan strategi yang kreatif dengan ide-ide yang baru dalam permainan kolase.

Guru adalah seseorang yang mengabdikan diri di lembaga pendidikan baik sebagai tenaga pengajar, pendidik, pembimbing serta mencurahkan segala ilmu pengetahuan dan keterampilan kepada anak didiknya dengan ikhlas dan penuh tanggung jawab untuk keberhasilan anak didiknya, serta menunjukkan jalan yang lurus yaitu jalan yang di ridhoi Tuhan Yang Maha Esa. Bermain adalah dunia kerja anak usia dini dan menjadi hak setiap anak untuk bermain tanpa dibatasi usia. Bermain adalah suatu kegiatan yang menggunakan kemampuan-kemampuan anak yang baru berkembang untuk menjejaki dirinya dan lingkungannya dengan cara-cara yang beragam (Soefandi dkk, 2009).

Bermain sambil belajar menjadikan anak tetap menikmati aktivitas bermain, namun tanpa sadar bisa menyerap pengetahuan dari lingkungan sekitar. Bermain sambil belajar ialah upaya menyampaikan materi belajar kepada anak dengan cara bermain atau dengan cara yang menyenangkan, sehingga tanpa disadari anak memperoleh pengetahuan dan pengalaman dari

proses pembelajaran dengan mudah. Tujuannya untuk menyampaikan materi belajar tetapi dengan menggunakan metode bermain. Melalui kegiatan bermain, anak akan menemukan berbagai pengalaman yang akan bermanfaat dalam hidupnya. Dunia anak adalah dunia bermain, melalui bermain anak memperoleh pelajaran yang mengandung aspek perkembangan kognitif, sosial, emosi, dan perkembangan fisik. Melalui kegiatan bermain, anak akan menemukan berbagai pengalaman (Ismail, 2009: 263).

Kreativitas bisa diajarkan dengan memanfaatkan bahan-bahan yang tidak memakan biaya yang terdapat di lingkungan sekolah dan tempat tinggal, seperti: kertas bekas, kain perca, serutan kayu, bekas potongan logam, kulit batok kelapa, biji-bijian, bekas potongan kramik, batu, daun kering, dan lain sebagainya. Menempel merupakan salah satu kegiatan yang dapat dilakukan untuk mengembangkan keterampilan motorik halus pada anak. Menempel sering disebut kolase. Kegiatan menempel adalah salah satu kegiatan yang menarik minat anak-anak karena berkaitan dengan meletakkan dan merekatkan sesuatu sesuai mereka.

Peningkatan kreativitas perlu dilakukan karena pada umumnya kreativitas anak di TK Karangpelem III tergolong kurang. Hal tersebut bisa dilihat dari ketidakmampuan anak dalam berinisiatif, kecenderungan meniru bentuk yang diberikan guru dan lain-lain. Salah satu penyebab masalah yang terjadi di TK Karangpelem III pada kelompok B tersebut, karena kurangnya media dan metode yang baik untuk meningkatkan kreativitas

anak. Selain kurangnya alat peraga juga dipicu dengan sikap orang tua yang menganggap bermain itu tidak penting, jarang orang tua yang memberikan stimulus permainan yang dibutuhkan anak. Mereka beranggapan yang paling penting adalah anaknya pandai membaca, menulis dan berhitung. Pada waktu bermain anak jarang mendapatkan arahan baik dari guru, sedang dari diri anak sendiri kurang aktif dalam berkreasi.

Berdasarkan pernyataan-pernyataan di atas, maka penulis akan melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) mengenai kreativitas melalui seni kolase dengan judul penelitian **"UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI KEGIATAN SENI KOLASE DI TK KARANGPELEM III KEDAWUNG SRAGEN TAHUN PELAJARAN 2011/2012"**.

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut di atas, maka rumusan masalah yang dikaji dalam penelitian ini difokuskan dalam pembelajaran melalui kegiatan kolase sebagai usaha meningkatkan kreativitas seni anak. Perumusan masalah dalam penelitian ini adalah "Apakah dengan metode pembelajaran melalui kegiatan kolase dapat meningkatkan kreativitas anak?"

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Untuk meningkatkan kreativitas anak melalui kegiatan seni kolase pada anak kelompok B TK Karangpelem III Kedawung Sragen.

2. Tujuan Khusus

Untuk mengetahui peningkatan kemampuan kreativitas anak melalui metode pembelajaran yaitu kegiatan seni kolase pada anak kelompok B di TK Karangpelem III tahun ajaran 2011/2012.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat atau kegunaan dalam pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung, ada 2 manfaat dalam penelitian ini yaitu:

1. Manfaat Teoritis

- a. Mendapatkan pengetahuan atau teori baru tentang upaya mengembangkan kemampuan kreativitas ketrampilan melalui pemanfaatan kegiatan seni kolase bagi anak taman kanak-kanak kelompok B.
- b. Dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dan bahan acuan bagi peneliti selanjutnya.

2. Manfaat Praktik

- a. Memberikan masukan pada guru tentang alternatif dalam menentukan metode mengajar sesuai dengan karakteristik anak usia dini.
- b. Memberikan informasi untuk meningkatkan mutu pendidikan di TK
- c. Mengoptimalkan perkembangan anak dalam hal kreativitas agar anak siap menghadapi tantangan globalisasi.
- d. Bahan pertimbangan pembandingan, masukan atau referensi untuk peneliti lebih lanjut.