

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam Undang-Undang Sistem pendidikan Nasional nomor 20 tahun 2003, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat, bangsa dan negara. Melalui pendidikan diharapkan mampu mengembangkan kemampuan dan watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, sehingga mampu menjawab tantangan zaman di era globalisasi saat ini. Dengan demikian, kualitas sumber daya manusia yang handal benar-benar dibutuhkan agar bangsa Indonesia mampu berperan serta secara aktif bukan sebagai korban arus globalisasi.

Pendidikan merupakan salah satu bentuk kegiatan pembangunan nasional yang memiliki arah dan tujuan. Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional tahun 2003 Bab II Pasal 3 disebutkan bahwa Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga

negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Untuk mencapai tujuan nasional tersebut kegiatan pendidikan hendaknya bersifat menyeluruh dan menjadi tanggung jawab bersama antara orang tua, pemerintah serta masyarakat.

Pendidikan Taman Kanak-kanak merupakan pendidikan sekolah (PP No.27 tahun 1990) sebagai lembaga pendidikan prasekolah, tugas utama Taman Kanak-Kanak adalah mempersiapkan anak dengan memperkenalkan berbagai pengetahuan, sikap perilaku, keterampilan dan intelektual agar dapat melakukan adaptasi dengan kegiatan belajar yang sesungguhnya di Sekolah Dasar. Untuk mencapai tugas utama TK tersebut diatas, maka sebagai lembaga TamanKanak-kanak harus mampu mengembangkan semua aspek sehingga muncul kreativitas anak. Kreativitas anak merupakan suatu yang penting bagi anak, karena dengan kreativitas anak mampu menentukan suatu pilihan sesuai kehendak dan pikirannya sendiri. Sehingga kehidupannya tidak tergantung kepada orang lain. Dalam kegiatan pembelajaran anak di TK harus mampu mengembangkan kreativitas anak. Melalui kreativitas anak dapat mewujudkan dirinya seperti apa yang dia inginkan tanpa adanya inervensi dari oranglain. Selain itu dengan berkembangnya kreativitas maka akan memudahkan anak untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari. Karena dengan kreativitas tersebut seorang anak akan mencoba suatu ke carayang lain untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapinya. Sehingga memungkinkan meningkatnya kualitas hidup seorang anak.

Kegiatan pembelajaran di Taman Kanak-kanak kelompok usia 5-6 tahun tidak hanya terbatas pada kegiatan membaca, mewarnai, menyanyi, menulis dan berhitung yang terkonsep secara paten. Namun dihapkan melalui kegiatan-kegiatan tersebut secara eksplisit dapat mengembangkan kreativitas anak. Sebagai pendidik harus mampu mengembangkan kreativitas anak sehingga rasa ingin tahu anak semakin tinggi, kemampuan berfikir semakin lancar, percaya diri, tidak mudah jenuh, menyukai tantangan, mandiri dan mampu berfikir secara divergen dalam mengatasi masalah.

Kondisi awal kreativitas anak di TK Kadilajo, Karangnongko, Klaten yang berhubungan dengan rasa ingin tahu, kemampuan berfikir, percaya diri, tidak mudah jenuh, menyukai tantangan, kemandirian dan kemampuan berfikir secara divergen dalam mengatasi masalah masih rendah. Hal ini terlihat saat anak diminta bermain dengan media balok, sebagian besar anak hanya diam atau membuat berantakan balok-balok tanpa tahu penggunaannya. Anak terlihat cenderung pasif, tidak suka bertanya meskipun tidak faham dengan cara bermain balok, cenderung menarik diri dan sebagainya. Anak-anak saat disediakan alat peraga balok justru terlihat bingung dan pasif. Waktu yang disediakan dalam pembelajaran tersisa banyak, karena anak tidak mampu mengeksplorasi balok untuk bermain. Hal ini disebabkan guru di TK Kadilajo, Karangnongko, Klaten tidak terbiasa memanfaatkan media balok untuk meningkatkan kreativitas anak. Guru masih menggunakan model pembelajaran tradisional tanpa alat peraga yang nyata, sehingga ruang gerak anak dan kemampuan bereksplorasi serta berekspresi terbatas. Anak terlihat pasif dalam setiap kegiatan serta mudah jenuh dengan kegiatan pembelajaran yang

disampaikan guru, selain itu tanggung jawab anak terhadap tugas yang diberikan masih kurang, hal ini terlihat saat anak mengerjakan tugas seringkali tidak diselesaikan atau minta orang tua membantu menyelesaikan tugasnya.

Dalam pembelajaran guru hanya menggantungkan pada buku majalah atau lembar kerja anak. Dimana anak-anak selalu diberi kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan majalah saja tanpa memanfaatkan alat peraga langsung. Dalam kegiatan guru hanya menggunakan LKS dan majalah langganan dari percetakan. Sehingga anak-anak mudah bosan dengan kegiatan yang terkonsep sedemikian rupa.

Seharusnya dalam pembelajaran guru dapat memanfaatkan peraga langsung, dimana setiap anak dapat melakukan kegiatan secara langsung dan berfikir kemudian dapat menyimpulkan apa yang telah dilakukan. Alat permainan yang sesuai dengan perkembangan anak akan memberikan perasaan senang dan aman serta merangsang anak untuk melakukan kegiatan sehingga anak betah di lembaga pendidikan. Selain itu permainan juga memberikan kesempatan pada anak untuk kreatif pada saat bermain. Anak dikatakan kreatif jika anak mampu mengekspresikan diri dan menciptakan suatu bentuk dalam bermain. Kreativitas anak akan berkembang jika anak mempunyai ide-ide, pokok pikiran yang baru, sehingga anak mempunyai kesempatan memperoleh pengetahuan baru dan memperkaya pengalaman dengan berbagai permainan. Kegiatan pembelajaran di TK Kadilajo, Karangnongko, Klaten belum sepenuhnya menerapkan prinsip pembelajaran di TK bermain seraya belajar dan belajar seraya belajar. Dengan bermain anak-anak akan mencoba memecahkan masalah dalam permainan yang sedang dikerjakan.

Selain itu bermain juga memudahkan melakukan tindakan dan memperluas kreativitas melalui eksplorasi yang dilakukan anak melalui panca inderanya. Dengan demikian akan semakin banyak hal yang ketahui sehingga kreativitas tersebut berkembang dengan sendirinya.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti akan melakukan Penelitian Tindakan Kelas dengan judul “Upaya Peningkatkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Balok Pada Kelompok B TK Kadilajo, Karangnongko, Klaten Tahun Ajaran 2012/2013”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi permasalahannya sebagai berikut:

1. Kurang tersedianya alat permainan yang dapat mengembangkan kreativitas anak usia dini.
2. Kurangnya perhatian guru-guru taman kanak-kanak terhadap peningkatan kreativitas anak didiknya.
3. TK Kadilajo, Karangnongko, Klaten masih ada anak yang tidak kreatif dalam menggunakan alat permainannya.
4. Masih terdapat guru yang kurang mampu memanfaatkan alat permainan yang ada untuk meningkatkan kreativitas anak didiknya.
5. Pengembangan kreativitas anak-anak TK Kadilajo, Karangnongko, Klaten masih terbatas.

C. Pembatasan Masalah

Supaya penelitian ini lebih efektif, efisien, terarah dan dapat dikaji lebih mendalam maka diperlukan pembatasan masalah. Adapun pembatasan masalah yang dikaji dalam penelitian ini adalah kreativitas anak melalui permainan balok di kelompok B TK Kadilajo, Karangnongko, Klaten.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan batasan masalah diatas, maka rumusan permasalahan dalam penelitian ini adalah:

“Apakah melalui permainan balok dapat meningkatkan kreativitas anak kelompok B di TK Kadilajo, Karangnongko, Klaten Semester II Tahun Ajaran 2012/2013?”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini, adalah sebagai berikut:

1. Tujuan umum

Tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kreativitas anak kelompok B TK Kadilajo, Karangnongko, Klaten Semester II Tahun Ajaran 2012/2013

2. Tujuan khusus

Untuk meningkatkan kreativitas melalui permainan balok. kelompok B TK Kadilajo, Karangnongko, Klaten Semester II Tahun Ajaran 2012/2013

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini antara lain:

1. Manfaat teoritis
 - a. Hasil penelitian ini dapat memberikan sumbangan ilmu pengetahuan dalam dunia pendidikan khususnya pada anak usia dini.
 - b. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan pembandingan dalam mengadakan penelitian selanjutnya yang lebih mendalam.
 - c. Hasil penelitian ini dapat menjadi bekal pengalaman dalam mengembangkan ilmu pengetahuan melalui berfikir ilmiah.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi anak
 1. Sebagai masukan bagi anak agar dapat lebih meningkatkan dan mengembangkan kreativitasnya baik dalam proses belajar maupun dalam kesehariannya.
 2. Dari hasil penelitian ini diharapkan anak dapat meningkatkan sikap kreatif, sehingga dapat mencapai perkembangan anak dengan optimal dalam upaya mewujudkan tujuan pendidikan umum nasional.
 - b. Bagi guru; Hasil penelitian ini diharapkan dapat dipergunakan sebagai bahan pertimbangan dalam rangka peningkatan pemberian pembelajaran untuk anak khususnya anak usia dini.
 - c. Bagi Peneliti; Penelitian ini dapat digunakan sebagai pengalaman dalam mengembangkan ilmu pengetahuan yang dapat bermanfaat bagi semua pihak.