

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Peradaban suatu bangsa pada masa yang akan datang akan ditentukan oleh generasi penerusnya yang dalam pembentukannya harus dimulai sejak dini. Generasi muda saat ini adalah cerminan suatu bangsa yang akan datang, manakala generasi muda memiliki kemampuan dan kreativitas sebagaimana yang diharapkan itulah cermin bangsa nantinya. Generasi muda tidak terbentuk dan tercipta begitu saja secara alamiah, tetapi ada suatu proses yang panjang yang hal itu sangat ideal ketika pembentukannya dan pembinaannya dimulai sejak dini, yaitu sejak masih anak-anak dengan kata lain sejak usia pra sekolah anak sudah harus mendapatkan bimbingan dan pembinaan dalam segala aspek kehidupannya, termasuk diantaranya kreativitas anak. Ketika kreativitas telah dibina sejak dini atau sejak usia TK, maka ke depan anak tersebut akan memiliki kemampnan dan kebiasaan untuk berkreasi sebagaimana kemampuannya masing-masing.

Saat ini bangsa indonesia menyadari bahwa kreativitas anak masih kurang, terbukti kondisi masih kurangnya hasil karya kreasi anak-anak indonesia. Padahal pembentukan dan peningkatan kreativitas anak adalah asset berharga untuk masa depan suatu bangsa.

Dalam mempersiapkan masa depan suatu bangsa pendidikan menjadi hal penting dan menjadi kebutuhan pokok. Pendidikan merukaan sarana paling

strategis bagi peningkatan kualitas sumber daya manusia baik secara sosial, spiritual, intelektual maupun profesional.

Dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 menyatakan bahwa, pendidikan nasional 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.

Dalam pelaksanaan program pendidikan nasional, pendidikan dasar memegang peranan yang sangat penting untuk menciptakan sumber daya yang berkualitas dan mampu serta tanggap menghadapi persoalan dan tantangan bangsa-bangsa ke depan. Sebagaimana tertuang dalam keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor : 048/V/1990, yaitu membantu meletakkan dasar ke arah perkembangan sikap perilaku, pengetahuan, ketrampilan dan daya cipta yang diperlukan anak didik dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya.

Akan tetapi kenyataan yang kita jumpai saat ini adalah anak terbiasa untuk bersikap tunduk dan patuh terhadap aturan-aturan orang tua yang berlaku di rumah, orang tua sering bersifat mendikte dalam mendidik anak. Sifat anak yang cenderung aktif demi memenuhi rasa ingin tahunya sering kali dianggap bermasalah dan berbahaya bagi orang tua, padahal pada usia inilah perkembangan rasa ingin tahu anak terhadap dunia dan lingkungannya sangatlah besar, sehingga anak memerlukan adanya wahana atau lembaga

yang mewadahnya sebagai fasilitator dan pembimbing dan di sinilah arti pentingnya suatu pendidikan, tetap banyak dari mereka yang melalui pendidikan tanpa mendapatkan proses perkembangan aspek kreativitas yang maksimal. Proses belajar cenderung menilai keberhasilan anak didik dari segi kognitifnya dan kurang memperlihatkan sisi lain yaitu kemampuan kreativitas anak didik dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya yang selalu berubah dari masa ke masa.

Kurang berkembangnya daya kreativitas pada sebagian besar anak usia TK adalah kurang termotivasi dari para guru dan orang tua untuk terbiasa menyelesaikan persoalan yang mereka hadapi tanpa adanya campur tangan dorongan tua dan guru. Campur tangan orang tua atau guru hanya sebatas membimbing dan mengarahkan seperlunya dalam keterbatasan fasilitas dan materi yang sesuai dengan batasan usianya. Disamping permasalahan tersebut ada permasalahan mendasar yang dilakukan oleh kebanyakan pelaku pendidikan di TK yaitu penggunaan alat peraga atau alat permainan di TK yang masih sangat rendah, belum lagi kesesuaian alat tersebut dengan aspek yang akan disampaikan, sehingga daya kreatifnya rendah, harus disadari bahwa anak TK masih bersifat konkret maka perlu sarana nyata untuk memvisualisasikan dan disinilah peran alat permainan bagi anak TK.

Dengan berfikir kreatif, anak didik dan dipersiapkan secara mental dan spiritual agar menjadi subyek yang makin berperan menampilkan keunggulan dirinya yang tangguh, kreatif, mandiri dan profesional pada

bidangnya masing-masing. Dengan demikian diperlukan pendidikan yang berorientasi terhadap kecakapan hidup (*life skill education*) dan setiap anak mempunyai pola pikir yang kreatif dari belajar.

Berdasarkan pengamatan terhadap kegiatan kreatifitas anak di kelompok B TK Pertiwi 2 Manggis, Kecamatan Mojosongo, Kabupaten Boyolali masih rendah terbukti dari 22 anak terdapat 6 anak yang mampu berkreatifitas dengan baik, sedangkan 17 anak kemampuan kreatifitasnya masih rendah.

Sebagaimana tingkat perkembangan anak TK adalah masa bermain, maka segala aktivitasnya dilakukan dalam kerangka bermain tidak terkecuali dalam peningkatan aspek kreatifitasnya dengan bermain anak akan mendapatkan kehidupan yang sesuai dengan perkembangannya dan di sisi lain dibina dan diarahkan untuk meningkatkan kreatifitasnya. Ketika kedua hal tersut dilakukan seiring dan serasi maka kemungkinan akan mendapatkan hasil yang maksimal. Saat ini masyarakat, pemerintah dan dunia pendidikan telah menyadari betapa pentingnya kreatifitas dan bermain bagi anak TK, disamping anak mendapatkan dunianya juga diharapkan dapt memperoleh bimbingan yang sesuai dengan tuntutan jaman.

Mengacu pada uraian di atas, maka dalam penulisan tugas akhir ini penulis mencoba akan membahasnya melalui judul “ Pengembangan Kemampuan Kreatifitas Melalui Bermain Cublak-Cublak Suweng Kelompok B Taman Kanak-Kanak Pertiwi 2 Manggis Kecamatan Mojosongo Kabupaten Boyolali Tahun 2013/2014 ”.

B. Identifikasi Masalah

Agar penelitian ini dapat mencapai sasaran yang diinginkan maka diperlukan identifikasi masalah dari penelitian yang dilakukan yaitu sebagai berikut :

1. Rendahnya kreatifitas anak
2. Kurangnya variasi dalam bermain untuk menumbuhkan kreatifitas
3. Kurangnya alat bermain untuk menumbuhkan kreatifitas pada anak
4. Kurangnya sarana prasarana yang memadai
5. Pembelajaran bersifat monoton

C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini memperoleh hasil yang maksimal maka diperlukan pembatasan masalah yaitu dengan menggunakan metode bermain akan memecahkan masalah rendahnya kreatifitas pada anak. Hal ini disebabkan karena masih terlihat kurangnya alat bermain untuk menumbuhkan kemampuan kreatifitas pada anak.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka dapat dirumuskan masalah pada penelitian ini sebagai berikut :

1. Apakah metode bermain Cublak-Cublak Suweng dapat mengembangkan kemampuan kreatifitas pada anak Kelompok B TK Pertiwi 2 Manggis Tahun 2013/2014 ?

E. Tujuan Penelitian

1. Tujuan umum :

Secara umum penelitian ini untuk mengembangkan kemampuan kreatifitas pada anak Kelompok B TK Pertiwi 2 Manggis Tahun 2013/2014.

2. Tujuan khusus :

Secara khusus tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah untuk mengetahui apakah metode bermain dapat meningkatkan kemampuan kreatifitas anak atau tidak serta untuk mengetahui sejauh mana peningkatan kemampuan kreatifitas pada anak Kelompok B TK Pertiwi 2 Manggis Tahun 2013/2014.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Secara teori hasil penelitian, dapat meningkatkan khasanah keilmuan dalam bidang pengajaran di TK Pertiwi 2 Manggis berkaitan dengan kemampuan kreatifitas anak.

2. Manfaat praktis

a. Bagi guru

- 1) Diperolehnya pengalaman dalam meningkatkan kegiatan belajar mengajar
- 2) Meningkatkan kinerja guru yang profesional

b. Bagi murid

- 1) Anak lebih bergairah dalam mengikuti pelajaran

- 2) Anak lebih ceria dalam mengikuti pelajaran
 - 3) Anak lebih berkreasi
- c. Bagi sekolah
- 1) Sekolah bisa menganggarkan dana untuk kegiatan belajar mengajar
 - 2) Sekolah menyediakan sarana dan prasarana
 - 3) Untuk meningkatkan mutu sekolah
- d. Peneliti lain
- 1) Termotivasi untuk lebih meningkatkan aktivitas pembelajaran
 - 2) Lebih memahami anak dalam proses kegiatan belajar mengajar