

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Salah satu amanat luhur yang tercantum dalam UUD 1945 adalah, "Mencerdaskan Kehidupan Bangsa ." Setiap manusia memiliki potensi/bakat kecerdasan, tanggung jawab pendidik untuk memupuk dan mengembangkan secara sistematis. Langkah pemerintah untuk mewujudkan UUD 1945 tersebut adalah dengan membuat UU. No. 20 tahun 2003 tentang SISDIKNAS pasal 1 butir 14 yang bunyinya : "Pendidikan Anak Usia Dini"(PAUD) adalah pembinaan untuk anak usia 0 – 6 tahun yang dilakukan dengan stimulasi pendidikan untuk membantu pertumbuhan jasmani dan rohani agar anak siap untuk mengikuti pendidikan selanjutnya.

Perkembangan kreativitas pada anak, yakni pada saat anak melewati tahun keempat dalam kehidupannya, ada perkembangan yang signifikan pada *serebelum* (otak kecil yang mengontrol keseimbangan), sikap tubuh serta perkembangan kreativitas pada anak. Selain itu, pada saat ini semua serabut ototnya tumbuh semakin panjang dan tebal. Terutama otot-otot yang terdapat pada tangan dan kaki berkembang dengan cepat dibandingkan di tempat-tempat lain di dalam tubuhnya. Semua ini membuat kreativitas pada anak berkembang cepat (Tagor, 2007 : 78).

Namun bukti empirik di lapangan, menunjukkan bahwa perkembangan kreativitas anak belum berkembang secara optimal, hal ini dibuktikan dengan

hasil pengamatan yang dilakukan penulis pada saat pembelajaran di TK Bandung 2 menunjukkan hanya sekitar 30% dari 20 jumlah anak kelompok A yang hadir atau hanya sekitar 6 orang anak mampu memegang pensil dengan tepat dalam arti mampu memegang pensil diantara dua buah jari dan ibu jari sebagai manifestasi dari bidang pengembangan kemampuan kreativitas anak didik kelompok A. jadi dapat dikatakan sekitar 70% atau 14 orang anak yang memiliki kesulitan dalam perkembangan kemampuan kreativitasnya.

Rendahnya kemampuan anak dalam bidang kemampuan kreativitas, dikarenakan kurangnya pengembangan kreativitas anak. Hal ini dapat diidentifikasi dengan adanya praktik yang umum dilakukan pada saat kegiatan belajar mengajar di TK Bandung 2 cenderung mengajarkan anak menuliskan abjad begitu anak memasuki bangku sekolah TK awal. Situasi pembelajaran yang demikian ini, sangat bertentangan dengan kaidah perkembangan yang menyatakan bahwa, pada tahapan usia 3 sampai 4 tahun, anak belum memiliki control otot jari yang memadai untuk mampu menulis. Kombinasi tangan mata dengan otak, yang meliputi kemampuan mengelola, mengontrol gerakan tubuh dan koordinasi yang lebih baik baru akan berkembang pada tahun kemudian.

Adanya fenomena di atas, menjadi pendorong penulis untuk berupaya menemukan solusi pemecahan masalah melalui penelitian ilmiah yang berbentuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK), sebagai dasar dalam melakukan perbaikan pada proses pembelajaran terutama dalam hal materi pengembangan keterampilan kreativitas anak. Melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK), tindakan untuk mengatasi permasalahan perkembangan kemampuan kreativitas anak kelompok

Ayang belum maksimal dapat dikaji ditingkatkan, dan dituntaskan secara berkesinambungan sehingga proses pendidikan dan pembelajaran lebih inovatif dan ketercapaian tujuan pembelajaran, khususnya peningkatan keterampilan kreativitas pada anak kelompok A TK Bandung 2 dapat diaktualisasikan secara sistematis.

Mengarah pada solusi pemecahan masalah, peneliti berupaya menyusun perencanaan matang dalam melakukan tindakan perbaikan yang didasarkan pada kompetensi dasar masing-masing anak dan mengembangkan secara bertahap, yang diawali dengan pemusatan perhatian, peningkatan kemandirian serta mengembangkan keterampilan kreativitas anak yang sesuai dengan manfaat salah satu materi pengembangan kreativitas, yakni aktivitas bermain plastisin.

Alasan peneliti menggunakan aktivitas bermain plastisin yakni melalui aktivitas bermain plastisin ini mampu meningkatkan perkembangan otak, kemampuan sensorik, kemampuan berfikir, dan yang paling utama yakni, mampu mengembangkan keterampilan kreativitas anak. Di samping itu aktivitas bermain plastisin ini, dapat mengembangkan , kemampuan otot-otot kecil anak, antara lain mengembangkan keterampilan jari jemari tangan, melalui gerakan menekan, menempel, dan menjimpit plastisin untuk menciptakan satu membentuk benda. Dan pada saat yang sama tanpa disadari dapat mengembangkan kemampuan koordinasi mata dan tangan anak.

## **B. Pembatasan Masalah**

Agar permasalahan dalam penelitian lebih berfokus dan jelas maka perlu pembatasan masalah dalam penelitian.

Adapun dalam penelitian ini masalah yang dibahas terbatas pada :

1. Penerapan metode pembelajaran bermain plastisin pada anak di TK Bandung 2, Kelompok A, Kecamatan Ngrampal, Kabupaten Sragen, pada Tahun 2013/2014.
2. Penerapan metode untuk mengembangkan kemampuan kreativitas dengan cara bermain plastisin pada anak TK Bandung 2, Kelompok A, Kecamatan Ngrampal, Kabupaten Sragen, pada tahun 2013.

## **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang permasalahan di atas, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

Apakah dengan meningkatkan aktivitas bermain plastisin dapat mengembangkan kemampuan kreativitas anak pada kelompok A di TK Bandung 2.

## **D. Tujuan Penelitian**

Tujuan dalam penelitian ini adalah

1. Tujuan Umum

Untuk mengembangkan kemampuan kreativitas dengan cara bermain plastisin anak kelompok A, TK Bandung 2, Kecamatan Ngrampal, Kabupaten Sragen.

## 2. Tujuan Khusus

Untuk mengetahui apakah metode bermain plastisin dapat mengembangkan kemampuan kreativitas bagi anak kelompok A TK Bandung 2, Kecamatan Ngrampal, Kabupaten Sragen.

## E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak.

Adapun manfaat penelitian tersebut antara lain sebagai berikut.

### 1. Manfaat teoritis

- a. Dapat memberikan sumbangan terhadap metode pembelajaran anak usia dini sebagai pembenahan pengajaran di TK Bandung 2, Kecamatan Ngrampal, Kabupaten Sragen.
- b. Secara khusus dapat bermanfaat sebagai prinsip – prinsip, model dan cara pembelajaran.

### 2. Manfaat Praktis

- a. Bagi anak dengan bermain plastisin akan memberi manfaat dalam melaksanakan tindakan-tindakan awal guru dalam penanganan kreatifitas anak.
- b. Bagi guru, dapat mengetahui strategi pembelajaran yang kreatif dan inovatif untuk dapat mengembangkan kreatifitas anak.
- c. Bagi sekolah, dapat dijadikan sebagai rujukan dan pertimbangan dalam mengembangkan kreativitas anak bermain plastisin.