

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan Taman Kanak – Kanak (TK) salah satu bentuk pendidikan anak usia dini yang terdapat di jalur pendidikan formal sebagai pendidikan pra sekolah yang ada di jalur pendidikan formal. Tugas utama anak Taman Kanak – Kanak (TK) adalah mempersiapkan anak dengan memperkenalkan berbagai pengetahuan, sikap (perilaku), ketrampilan dan intelektual agar dapat melakukan adaptasi dengan kegiatan belajar yang sesungguhnya di Sekolah Dasar (SD) nantinya, sehingga anak akan dapat berkembang secara optimal sesuai dengan tahapannya. Kreativitas merupakan suatu dimensi kemampuan anak dalam mengembangkan ilmu pengetahuan, teknologi dan kebermaknaan kreativitas terletak pada hakekat dan perannya sebagai dimensi yang memberikan ciri keunggulan bagi pertumbuhan diri peserta didik yang sehat, produktif dan inovatif.

Pentingnya kreativitas bagi anak sekolah adalah anak dapat berfikir kreativitas dapat mewujudkan diri sebagai perwujudan kebutuhan pokok pada anak dalam kehidupannya, mampu mewujudkan gagasan / ide anak, sehingga apa yang menjadi keinginannya dapat tercapai.

Pada dasarnya ilmu pengetahuan, seni dan teknologi akan terus berkembang sejalan dengan perkembangan manusia itu sendiri, manusialah yang membuat majunya dan buah peradapan. Dengan potensi yang diberikan

oleh Allah, manusia harus mengembangkan diri dan membangun peradapannya. Melalui ilmu pengetahuan manusia dapat memperbaiki kekurangannya dan menciptakan hal – hal yang baru dan meningkatkan diri, jiwa pencari pengetahuan yang besar, serta ide original yang tiba – tiba muncul yang semata – mata pemberian Allah. Manusia tidak akan mencapai perkembangan sepesat ini, tanpa kekuatan dari diri manusia yang telah dianugerahkan Allah kepada kita.

Dengan perkembangan jaman, kita wajib bersyukur kepada Allah yang maha kreatif, karena telah menciptakan manusia yang sedemikian unik dan kreatif sesuai bakat dan potensinya masing – masing. Kita juga perlu mensyukuri kiprah orang yang senantiasa menjaga kekuatan daya hidup dan kreativitasnya, karena berkat jasa orang – orang inilah maka kehidupan dapat berkembang.

Apa yang akan terjadi dengan perkembangan peradapan jika yang muncul adalah generasi yang tidak kreatif ? Jika kehidupan penuh dengan manusia yang tidak kreatif maka kita tidak akan berkembang. Kita tidak akan menemukan rumah yang beranekaragam seperti sekarang tidak ada kendaraan, pakaian, cara memasak makanan, cara menghadapi cuaca, menempuh perjalanan ataupun cara mendapatkan informasi dan lain sebagainya. Jika manusia tidak kreatif, kita tidak akan menemukan karya baru, cara baru ataupun solusi dari kesulitan – kesulitan kita. Tidak dapat kita bayangkan jika manusia tidak suka berfikir dan mencoba hal – hal yang baru, sangat memingkinakan saat ini kita masih berada di jaman batu (Widyasari, 2011, 29).

Jika anak tidak mempunyai kreativitas, maka anak tidak kreatif atau mempunyai gagasan, sehingga anak tidak akan mengikuti perkembangan zaman. Selain itu, anak tidak akan dapat menemukan karya baru, cara baru, ataupun solusi baru, dalam menghadapi kesulitan – kesulitannya.

Idealnya kreativitas anak usia TK adalah anak sudah mampu untuk menciptakan suatu yang baru atau gagasan yang baru, mampu mengerjakan tugas meskipun mengalami macam – macam rintangan atau hambatan – hambatan, misalnya ketika bermain balok anak mempunyai gagasan / ide baru untuk menciptakan berbagai bentuk bangunan atau bentuk lainnya.

Akan tetapi pada kenyataan di TK Aisyiyah III Girimargo, Miri, Sragen khususnya di kelompok B kreativitas anak masih rendah, karena kegiatan pembelajaran berfokus pada guru dan anak hanya melakukan kegiatan tanpa diberi pilihan lain. Hal ini terbukti ketika anak disuruh untuk bermain balok, dari 20 anak yang mau dan kreatif menciptakan berbagai bentuk hanya 5 anak saja.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti mengadakan Penelitian Tindakan Kelas dengan judul “Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Balok Pada Kelompok B di TK Aisyiyah III Girimargo, Miri, Sragen Tahun Pelajaran 2013 / 2014.”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, masalah yang dikaji dalam penelitian ini adalah “Apakah melalui bermain balok dapat meningkatkan

kegiatan kreativitas anak TK Aisyiyah III Girimargo, Miri, Sragen Tahun Ajaran 2013 / 2014 ?”

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Untuk meningkatkan kreativitas pada anak di TK Aisyiyah III Girimargo, Miri, Sragen Tahun Pelajaran 2013 / 2014.

2. Tujuan Khusus

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas melalui permainan balok pada anak TK Aisyiyah III Girimargo, Miri, Sragen Tahun Pelajaran 2013 / 2014.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Mendapatkan teori baru tentang upaya meningkatkan kreativitas melalui bermain balok.
- b. Sebagai dasar untuk melakukan penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Anak

- 1) Membantu mengembangkan kreativitas anak agar lebih optimal.
- 2) Dimasa yang akan datang anak memiliki kreativitas yang baik.

b. Bagi Guru

- 1) Memberikan masukan kepada guru agar dapat menentukan metode pembelajaran yang tepat sehingga dapat sehingga dapat sehingga dapat menjadi alternatif lain dalam pembelajaran, khususnya pada anak.
- 2) Dapat membantu guru dalam mengembangkan kreativitas anak yang baik, sehingga anak di masa yang akan datang dapat berfikir kreatif dan inovatif.

c. Bagi Sekolah

Memberi masukan kepada lembaga sekolah untuk dapat menciptakan pembelajaran yang kreatif dan inovatif sehingga anak akan terstimulus lebih optimal dan memiliki rasa percaya yang tinggi dalam menghadapi lingkungan luar.