

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG MASALAH

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.

Usia 0 – 6 tahun (menurut UU. no. 20 tahun 2003) atau 0 – 8 tahun (menurut para pakar) adalah usia emas/Golden Ex Moment karena pada usia ini perkembangan otak percepatannya hingga 80% dari keseluruhan otak orang dewasa. Hal ini menunjukkan bahwa seluruh potensi dan kecerdasan serta dasar – dasar perilaku seseorang telah mulai terbentuk pada usia tersebut.

Pada usia inilah saatnya merangsang potensi dan kecerdasan anak melalui kegiatan-kegiatan yang mengembangkan imajinasi, kretivitas, dan bakat anak. Pada dasarnya setiap anak memiliki bakat kreatif, hanya saja perlu digali dan dikembangkan.Untuk mengembangkan kreativitas anak diperlukan kondisi lingkungan yang mendukung. Dengan kata lain kreativitas tidak akan berkembang dengan baik apabila kondisi lingkungan tidak baik.

Lingkungan sekitar memiliki peran penting dalam mengembangkan kreativitas.Lingkungan sebaiknya mampu memberi kesempatan yang luas untuk anak dalam mengembangkan kreativitasnya. Lingkungan yang

dimaksud adalah lingkungan keluarga, lingkungan masyarakat, dan lingkungan sekolah. Contoh kondisi lingkungan yang dapat mengganggu perkembangan kreativitas adalah lingkungan sekolah termasuk taman kanak-kanak. Disekolahan guru lebih menekankan pada pembelajaran baca, tulis dan berhitung. Kegiatan belajarnya lebih berpusat pada buku, padahal dilingkungan sekitar banyak media yang biasa digunakan untuk mengembangkan kreativitas anak didik.

Kreativitas yang dimiliki anak usia 5-6 tahun menurut PERMENDIKNAS No 58 Tahun 2009 diantaranya adalah anak dapat menggambar sesuai gagasannya, anak dapat meniru bentuk, melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan, mengekspresikan diri melalui menggambar secara detail, menyusun perencanaan kegiatan apa yang akan dilakukan, mengenal sebab akibat tentang lingkungan, menunjukkan inisiatif dalam memilih tema permainan, memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari, memiliki lebih banyak kata-kata untuk mengekspresikan ide pada orang lain. Bangga terhadap hasil karya sendiri

Dalam proses belajar mengajar guru dan orang tua adalah pendidik, mereka berkewajiban merangsang bakat yang ada pada diri anak, sehingga proses belajar mengajar akan berpusat pada anak didik. Selain itu orang tua dan guru hendaknya menyiapkan media belajar yang menarik dan merangsang bakat anak, rasa ingin tahu anak, sehingga anak akan tertarik untuk belajar. Namun pada masa sekarang orang tua lebih memilih membelikan mainan anak yang permanen seperti mobil-mobilan, robot dan lain lain. Bahkan anak cenderung menyukai permainan yang pasif seperti *play station*, *video game*, dan *ipad* karena lebih terlihat trend dan tidak kampungan. Padahal permainan tersebut tidak dapat merangsang imajinasi dan kreativitas anak. Salah satu permainan yang dapat merangsang kreativitas anak adalah menciptakan sebuah benda dari barang bekas.

Barang bekas atau sampah merupakan bahan padat buangan dari kegiatan rumah tangga, pasar, perkotaan, hotel, penginapan dan lainnya. Sampah merupakan hasil sampingan dari aktivitas manusia yang sudah terpakai. Sampah biasanya dibuang ketempat yang jauh dari pemukiman penduduk. Jika sampah dibuang disekitar pemukiman penduduk maka resiko bagi kesehatan sangat besar. Sampah yang dibiarkan menggunung dan tidak diproses atau di daur ulang bisa menjadi sumber penyakit bagi manusia. (Sucipto, 2012:01)

Kita bisa memanfaatkan barang bekas tersebut menjadi sebuah benda atau hasil karya yang bermanfaat bagi kehidupan. Selain mengurangi timbunan sampah kita juga membuka lapangan pekerjaan bagi orang lain. Hal ini juga dapat kita ajarkan kepada anak sejak usia dini, kita membimbing mereka untuk berkreasi dengan menggunakan barang bekas. Dengan kegiatan ini diharapkan dapat mengembangkan kreativitas anak, merangsang motorik halus anak melalui keterampilan-keterampilan anak dalam mengolah barang bekas menjadi barang yang lebih bermanfaat. Selain motorik halus barang bekas juga dapat mengembangkan kognitif anak dalam mengembangkan ide-ide dan gagasan yang mereka miliki.

Hasil observasi penulis di Kelompok B TK Kemiri 01 yang akan menjadi subyek dalam penelitian ini, menunjukkan bahwa kreativitas siswa di kelompok B masih kurang. Hal ini terlihat ketika guru memberikan potongan potongan kertas kecil yang akan di bentuk bunga, hasil pekerjaan siswa hampir 90% sama seperti contoh yang diberikan oleh guru. Kegiatan lain yang diberikan adalah mewarnai gambar pada lembar kerja siswa dan membuat berbagai bentuk dari plastisin. Karena kegiatan yang monoton maka anak sering mengeluh capek dan bermalas-malasan saat proses belajar mengajar.

Karakteristik guru saat proses belajar mengajar sangat bersemangat dan memberikan berbagai motivasi kepada anak. Tetapi setelah selesai menjelaskan kegiatan guru menyibukkan diri dengan kegiatan lain dan tidak

melakukan Tanya jawab ketika siswa melaksanakan kegiatan. Guru hanya akan memberi respon ketika ada anak yang bertanya

Dari latar belakang tersebut maka peneliti akan melakukan penelitian yang berjudul “Peningkatan Kreativitas Anak Dengan Media Barang Bekas Pada Anak Kelompok B di TK Kemiri 01 Kebakkramat, Karanganyar Tahun Ajaran 2014/2015”.

B. PEMBATASAN MASALAH

Suatu penelitian diperlukan pembatasan masalah. Dengan adanya pembatasan masalah pembahasan tidak akan meluas. Adapun pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: Barang bekas yang digunakan dalam kegiatan ini adalah botol plastik, kertas atau dus bekas dan sedotan.

C. PERUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “Apakah Melalui Media Barang Bekas Dapat Meningkatkan Kreativitas Pada Anak Kelompok B Di TK Kemiri 01 Kebakkramat Karanganyar Tahun Ajaran 2014/2015?”

D. TUJUAN PENELITIAN

1. Tujuan Umum

Tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kreativitas anak dengan media barang bekas pada anak Kelompok B di TK Kemiri 01 Kebakkramat Karanganyar Tahun Ajaran 2014/2015.

2. Tujuan Khusus

Tujuan khusus dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kreativitas yang dimiliki anak Kelompok B di TK Kemiri 01 Kebakkramat Karanganyar Tahun Ajaran 2014/2015 melalui media barang bekas.

E. MANFAAT PENELITIAN

Manfaat yang diperoleh dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Anak Didik

- a. Siswa dapat mencurahkan imajinasinya sesuai keinginan tanpa takut salah
- b. Siswa menjadi termotivasi dalam proses belajar yang bisa meningkatkan kreativitasnya
- c. Siswa lebih percaya diri dalam menyelesaikan tugasnya

2. Bagi Guru

Manfaat bagi guru dalam penelitian ini adalah:

- a. Memberi motivasi kepada guru TK agar menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa
- b. Memberi tantangan bagi guru agar lebih kreatif dalam memberi kegiatan belajar
- c. Menambah pengetahuan penulis

3. Bagi Sekolah

- a. Dapat menyelesaikan masalah pembelajaran yang terjadi disekolah.
- b. Dapat meningkatkan kreativitas dan kinerja guru dalam mengajar sehingga dapat meningkatkan kualitas dan kuantitas pendidikan.

4. Bagi Masyarakat

- a. Masyarakat lebih mempercayakan putra putrinya untuk bersekolah dilembanga/PAUD yang bermutu
- b. Adanya kerjasama untuk mengumpulkan barang bekas yang akan dimanfaatkan siswa untuk membuat sebuah hasil karya.