

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Taman kanak-kanak merupakan salah satu bentuk pendidikan prasekolah yang ada di jalur pendidikan sekolah. Pendidikan pra sekolah adalah pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak di luar lingkungan keluarga sebelum memasuki pendidikan dasar. Usaha ini dilakukan supaya anak usia 4-6 tahun lebih siap mengikuti pendidikan selanjutnya.

Tujuan pendidikan pada umumnya adalah menyediakan lingkungan yang memungkinkan anak didik untuk mengembangkan bakat dan kemampuan secara optimal. Pengembangan kemampuan tersebut membutuhkan kondisi serta stimulasi yang sesuai dengan kebutuhan anak agar pertumbuhan dan perkembangan anak mereka tercapai sesuai bahkan melebihi usianya.

Adapun yang menjadi tujuan program kegiatan belajar anak taman kanak-kanak adalah untuk membantu meletakkan dasar kearah perkembangan sikap, pengetahuan, keterampilan dan daya cipta yang diperlukan oleh anak didik dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya untuk pertumbuhan dan perkembangan selanjutnya. Di samping itu pula, beberapa hal yang perlu diingat bahwa masa kanak-kanak adalah masa yang peka untuk menerima berbagai rangsangan dari lingkungan guna menunjang perkembangan jasmani dan rohani yang ikut menentukan keberhasilan anak didik mengikuti pendidikan selanjutnya.

Dalam Permendikbud Nomor 146 Tahun 2014 Pasal 5 menjelaskan bahwa struktur kurikulum PAUD memuat program-program pengembangan, yang pertama program pengembangan nilai agama dan moral mencakup perwujudan suasana belajar untuk berkembangnya perilaku baik yang bersumber dari nilai agama dan moral serta bersumber dari kehidupan bermasyarakat dalam konteks bermain. Yang kedua program pengembangan

fisik-motorik mencakup perwujudan suasana untuk berkembangnya kematangan kinestetik dalam konteks bermain. Yang ketiga, program pengembangan kognitif mencakup perwujudan suasana untuk berkembangnya kematangan proses berfikir dalam konteks bermain. Yang keempat, program pengembangan bahasa mencakup perwujudan suasana untuk berkembangnya kemampuan bahasa dalam konteks bermain. Yang kelima, program pengembangan sosial-emosional mencakup perwujudan suasana untuk berkembangnya kepekaan, sikap dan keterampilan sosial serta kematangan emosi dalam konteks bermain. Yang keenam, program pengembangan seni mencakup perwujudan suasana untuk berkembangnya eksplorasi, ekspresi dan apresiasi seni dalam konteks bermain.

Kehidupan masa kecil anak mempunyai pengaruh besar dalam kehidupan anak dikemudian hari, demikianlah prinsip yang dipegang oleh tenaga pendidikan di Taman Kanak-kanak sehingga berbagai macam pendidikan dan usaha membantu anak untuk dapat mencapai tujuan hidup atau perkembangan anak. Karena dunia anak adalah dunia bermain, maka dalam lembaga pendidikan usia dini (Taman Kanak-kanak) diberikan pelajaran yang dapat merangsang jiwa anak tersebut dengan bermain. Permainan pada Taman Kanak-kanak mempunyai pengaruh pada perkembangan pribadi anak itu sendiri, perkembangan ungkapan kreatif, perkembangan aspek sosial dan lain-lain.

Rachmawati Yeni dkk (2010: 42) Dunia bermain adalah dunia anak. Melalui bermain anak dapat mempelajari banyak hal, tanpa ia sadari dan tanpa merasa terbebani. Melalui bermain anak dapat mengenal aturan, bersosialisasi, menempatkan diri, menata emosi, toleransi, kerjasama, mengalah, sportif dan sikap positif lainnya. Bagi seorang anak kegiatan bermain jauh lebih efektif mencapai tujuan dibandingkan dengan proses pembelajaran instruksional di kelas. Kegiatan instruksional memiliki lingkup yang terbatas, dan tidak dapat menyentuh tujuan yang multiaspek seperti di dalam permainan, dengan demikian, para pendidik hanya perlu waktu untuk memilihkan permainan yang dibutuhkan dan paling tepat menjadi sarana

penyampaian materi pembelajaran. Sebelum bersekolah, bermain merupakan cara alamiah anak untuk menemukan lingkungan, orang lain dan dirinya sendiri. Pada prinsipnya bermain mengandung rasa senang dan lebih mementingkan proses daripada hasil akhir. Perkembangan bermain sebagai cara pembelajaran hendaknya disesuaikan dengan perkembangan usia dan kemampuan anak didik, yaitu berangsur-angsur dikembangkan dan bermain sambil belajar (unsur bermain lebih besar) menjadi belajar sambil bermain (unsur belajar lebih banyak). Dengan demikian, anak didik tidak akan canggung lagi menghadapi pembelajaran di tingkat-tingkat berikutnya. Oleh karena itu, dalam memberikan kegiatan belajar pada anak didik harus diperhatikan kematangan atau tahap perkembangan anak didik, alat bermain atau alat bantu, metode yang digunakan dan tempat serta teman bermain.

Di Taman Kanak-kanak permainan sudah berkembang sesuai dengan tahapan perkembangan. Tetapi kenyataan yang terjadi di Taman Kanak-kanak kebanyakan belum kreatif dalam permainan untuk anak-anak TK. Hal ini terlihat saat guru meminta anak untuk bermain sendiri atau bergerak sesuai irama musik. Kebanyakan anak hanya diam asik bercanda dengan teman-temannya dan tidak memperhatikan gerakan yang diajarkan. Hal ini disebabkan karena guru Taman Kanak-kanak kurang memperhatikan anak didiknya.

Permainan merupakan gejala umum, anak-anak suka bermain karena dalam diri terdapat dorongan batin dan dorongan mengembangkan diri. Banyak ilmuwan yang berminat meneliti permainan karena mereka menyadari akan pentingnya peranan permainan dan perkembangan. Secara bertahap anak mampu bekerjasama dengan permainan, sehingga akan lebih memperoleh kepuasan, anak mempunyai minat melakukan permainan individual, mereka juga mulai berminat dengan kegiatan bersama teman-teman yang biasanya diarahkan oleh anak yang lebih besar. Dalam usaha untuk mencapai hasil pendidikan yang baik, alat permainan untuk anak usia dini merupakan sarana pendidikan yang memegang peranan sangat penting. Lembaga Taman Kanak-kanak tanpa alat permainan yang memadai tidak bisa

berfungsi sebagai lembaga pendidikan yang baik. Alat permainan yang sesuai dengan akan memberikan perasaan senang dan aman serta merangsang anak untuk melakukan kegiatan sehingga anak merasa betah dan nyaman berada di lingkungan sekolah.

Selain itu permainan juga memberikan anak kreatif pada saat bermain. Anak dikatakan kreatif jika anak ini mampu untuk 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 untuk memperoleh pengetahuan baru dan memperkaya pengalaman dengan berbagai permainan. Dengan potensi kreativitas alami yang dimilikinya, maka anak akan senantiasa membutuhkan aktivitas yang syarat dengan ide kreatif. Secara alami rasa ingin tahu dan keinginan untuk mempelajari sesuatu itu telah ada dan dikaruniakan Tuhan.

Maka secara natural anakpun memiliki kemampuan untuk mempelajari sesuatu menurut caranya sendiri. Untuk mempertahankan daya kreatif, para pendidik harus memerhatikan sifat natural anak yang sangat menunjang kreativitas. Sifat-sifat natural yang mendasar inilah yang harus senantiasa di pupuk dan dikembangkan sehingga sifat kreatif mereka tidak hilang.

Agar sifat kreatif anak tidak hilang, maka diperlukan bantuan alat permainan untuk anak yang sering disebut sebagai alat permainan edukatif (APE). Alat permainan edukatif (APE) ini sangat berperan penting untuk meningkatkan kreativitas yang terdapat pada setiap anak. Salah satu APE yang sering digunakan pada Taman Kanak-kanak adalah balok. Dengan permainan balok, anak bisa berkreasi menyusun tempat-tempat yang ada disekitarnya maupun sesuai dengan imajinasinya. Balok dengan berbagai bentuk dan ukuran dapat memberian kegiatan bermain yang menyenangkan. Dari permainan balok, anak bisa belajar memahami bentuk geometri. Balok kayu adalah alat bermain yang bebas dimainkan sesuai dengan keinginan anak. Permainan balok adalah salah satu APE yang menggunakan potongan-potongan kayu berbentuk geometri yang dapat membuat anak

mengekspresikan imajinasinya yang bersifat abstrak menjadi sesuatu yang konkret dan mengembangkan kreativitas, serta mendapatkan pemahaman konsep-konsep penting dalam memecahkan masalah.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penulis terdorong ingin mengangkat permasalahan ini dalam bentuk penelitian dengan judul :“PENGARUHPENGGUNAAN PERMAINAN BALOK TERHADAP KREATIVITAS ANAK DI TK AISYIYAH BUSTHANUL ATHFAL I KABUPATEN KUDUS TAHUN PELAJARAN 2015/2016”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka kemungkinan permasalahan yang dapat diidentifikasi diantaranya:

- a. Anak kurang kreatif disebabkan karena guru kurang kreatif dalam mengajarkan permainan
- b. Guru kurang menguasai isi permainan.
- c. Kurangnya perhatian guru terhadap kreativitas yang dimiliki oleh anak.

C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini lebih efektif, efisien, terarah dan dapat dikaji lebih mendalam maka diperlukan pembatasan masalah. Adapun pembatasan masalah yang dikaji dalam penelitian ini adalah :

- a. Penelitian ini hanya akan dilaksanakan pada Kelompok A di TK Aisyiyah Busthanul Athfal I Kabupaten Kudus Tahun 2015/2016
- b. Tingkat kreativitas anak
- c. Permainan dengan media balok

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan sebagaimana tertera diatas, maka rumusan permasalahan dapat disimpulkan sebagai berikut:

“Apakah Ada Pengaruh Permainan Balok Terhadap Kreativitas Anak di TK Aisyiyah Busthanul Athfal I Kudus Tahun 2015/2016?”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, penelitian ini mempunyai beberapa tujuan, antara lain:

- a. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media dan permainan balok terhadap kreativitas anak di TK Aisyiyah Busthanul Athfal I, Kabupaten Kudus.
- b. Untuk mengetahui tingkat kreativitas anak di TK Aisyiyah Busthanul Athfal I, Kabupaten Kudus.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat dan kegunaan dalam pendidikan baik secara langsung maupun tidak. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Manfaat Teoritis

Sebagai menambah pengetahuan dan memberikan khasanah akan pentingnya permainan balok terhadap kreativitas anak.

- b. Manfaat Praktis

- 1) Bagi Peneliti Lain

Dapat dijadikan sebagai langkah selanjutnya dalam melakukan penelitian eksperimen tentang pengaruh penggunaan media dan permainan balok terhadap anak usia TK kelompok B di TK Aisyiyah Busthanul Athfal I, Kabupaten Kudus.

- 2) Bagi Guru

- a) Dijadikan sebagai sarana untuk meningkatkan, mengembangkan dan mengevaluasi kreativitas anak.
- b) Menambah pengetahuan guru tentang balok.
- c) Sebagai alternatif lain dalam memberikan kegiatan pembelajaran di kelas.

3) Memperkenalkan dan memberikan pengalaman menyenangkan dalam belajar balok kepada anak.

4) Bagi Orang Tua

Memberikan pengalaman kepada orang tua bahwa dalam mendidik anak tidak hanya matematika dan bahasa tetapi juga perlu memberikan pendidikan yang mengasah keterampilan dan imajinasi, sehingga anak dapat mengembangkan kreativitasnya dengan baik.