

**PENGARUH BERMAIN PASIR
TERHADAP KREATIVITAS ANAK
(DI BA. AISYIYAH SUREN MOJOLABAN SUKOHARJO)**

Skripsi

Untuk Memenuhi Sebagian Prasyarat
Guna Mencapai Derajat SI
Jurusan PAUD



Disusun Oleh :

HESTI SULISTYOWATI

A520085100

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2010

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha dasar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses belajar agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Di dalam pasal 3 UU No. 20 tahun 2003 tentang pendidikan nasional, yang menyebutkan “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, 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”.

Taman kanak-kanak merupakan salah satu bentuk pendidikan anak usia dini yang ada di jalur pendidikan formal. Pendidikan Taman kanak-kanak adalah pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan, jasmani dan rohani anak di luar lingkungan keluarga sebelum memasuki pendidikan dasar bagi anak-anak usia 4-6 tahun agar lebih siap mengikuti pendidikan selanjutnya.

Dalam kegiatan belajar mengajar, siswa adalah subyek dan sebagai objek dari kegiatan pengajaran. Sehingga inti dari proses pengajaran tidak lain adalah kegiatan belajar siswa dalam mencapai suatu tujuan pengajaran. Tujuan

pengajaran akan tercapai jika siswa berusaha secara aktif dan kreatif untuk mencapainya.

Dalam proses belajar seorang guru harus berusaha agar anak tidak mudah bosan dengan apa yang diajarkan di sekolah, metode bermain sambil belajar dapat kita gunakan dalam mempermudah penguasaan materi. Anak akan merasa senang jika diajak bermain, tetapi bermain disini dalam arti permainan yang dilakukan mengarah ke materi pembelajaran. Jadi dengan sendirinya anak sudah belajar dan anak dapat memahami apa yang disampaikan guru.

Selain menguasai metode-metode, guru juga harus menguasai berbagai teknik mengajar. Selama proses belajar berlangsung, guru juga harus memberikan pengamatan yang tepat agar proses belajar lancar sesuai yang diharapkan. Seperti kata Friederich Wilhelm Frobel dalam Soemiarti Patmonodewo (2003:6), Frobel yakin betapa pentingnya belajar melalui bermain.

Guru dalam menanamkan pembelajaran bermain harus selalu memberikan arahan yang tepat sehingga anak bisa berkembang dengan baik dan anak menjadi kreatif. Bermain dipandang sebagai suatu metode dari pendidikan dan cara dari anak untuk meniru kehidupan orang dewasa dengan wajar. Dengan bermain anak dapat berkreasi lebih banyak dari biasanya. Bakat yang ada pada anak akan timbul dan menjadikan kreativitas. Guru juga harus membantu anak untuk meningkatkan kreativitas agar terus berkembang dan dapat diwujudkan melalui pribadi anak yang baik. Guru harus terampil

dalam memilih suatu permainan yang sesuai dengan materi pembelajaran di sekolah agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.

Tetapi dalam kenyataannya yang peneliti lihat di BA. Aisyiyah Suren Mojolaban Sukoharjo pengajar atau orang tua hanya memberi pengajaran yang monoton dan kurang memberi kesempatan anak untuk mengeluarkan kreativitasnya. Anak-anak dalam bermain hanya dibiarkan saja sampai jam pelajaran usai. Guru tidak mengarahkan, membimbing, dan memberi contoh jenis permainan yang akan dilakukan anak. Sehingga anak kurang kreatif dalam melakukan kegiatan bermain tersebut. Jadi kreativitas anak sedikit terhambat karena kegiatan yang selalu monoton.

Untuk berhasilnya penyelenggaraan proses pendidikan di Taman kanak-kanak dalam mewujudkan hasil pendidikan seperti yang diharapkan oleh tujuan pendidikan Taman kanak-kanak tersebut, maka model pendidikan yang digunakan harus menumbuhkan kembangkan semua perilaku dan kemampuan dasar yang dimiliki anak termasuk jasmani dan rohaninya. Kemampuan dasar yang dimiliki anak di Taman kanak-kanak mencakup pengembangan sosial emosional, pengembangan seni, pengembangan moral dan nilai-nilai agama.

Berdasarkan latar belakang di atas mendorong penulis menyusun skripsi dengan judul “Pengaruh Bermain Pasir Terhadap Kreativitas Anak di BA Aisyiyah Suren Mojolaban Sukoharjo”.

B. Pembatasan masalah

Pembatasan masalah sangat diperlukan untuk menghindari kesalahpahaman yang menyimpang dari judul, oleh karena itu untuk mendukung hasil yang lebih baik, maka penelitian ini dibatasi pada cara menghasilkan produk dari kreativitas anak.

C. Perumusan Masalah

Perumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah ada pengaruh kreativitas anak melalui bermain pasir?”

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh kreativitas di Taman-Kanak-kanak melalui kegiatan bermain pasir.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat dalam pendidikan anak usia dini. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Diharapkan mampu menambah pengetahuan dalam dunia pendidikan pada lembaga PAUD khususnya.

2. Manfaat Praktis

- a. Dapat digunakan sebagai bahan masukan bagi guru, calon guru, dan peneliti PAUD bahwa mengajar dengan metode bermain pasir dapat meningkatkan kreativitas anak khususnya Taman kanak-kanak.

- b. Memberikan motivasi pada para guru PAUD untuk mengembangkan kreativitas dengan menciptakan berbagai permainan-permainan baru yang dapat menambah kreativitas anak.
- c. Untuk peneliti berikutnya dalam penggunaan metode eksperimen dan kontrol sebaiknya menggunakan subyek yang berbeda kelasnya.