

**UPAYA PENGEMBANGAN KREATIVITAS ANAK
MELALUI METODE BCCT DALAM SENTRA BAC DI BA AISYIYAH
MANDAN I SUKOHARJO**

SKRIPSI

Untuk Memenuhi Sebagian Prasyarat

Guna Mencapai Derajat Sarjana

S – 1 Jurusan PAUD



Disusun oleh:

SUPARTI
A520085117

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2010

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini memiliki peran yang sangat penting dalam mengembangkan sumber daya manusia. Penyelenggaraan pendidikan anak usia dini diharapkan bisa mencapai tujuan yang lebih baik dari sebelumnya dari potensi yang dimiliki anak. Seperti halnya yang tertuang dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional yang menyebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar yang terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 tahun yang dilakukan dengan memberikan rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam pendidikan yang lebih lanjut. Salah satu bentuk satuan pendidikan anak usia dini adalah Taman Kanak-Kanak dan Raudhotul Athfal yang merupakan jalur pendidikan formal. Kurikulum 2004 menyebutkan bahwa tujuan pendidikan Taman Kanak-Kanak dan Raudhotul Athfal adalah membantu

anak didik untuk mengembangkan berbagai potensi, baik psikis maupun fisik yang meliputi moral dan nilai-nilai agama, sosial, emosional, kognitif, bahasa, fisik motorik, kemandirian, dan seni untuk siap memasuki pendidikan dasar.

Fungsi pendidikan Taman Kanak-Kanak (TK) dan Raudhotul Athfal (RA) adalah untuk mengenalkan peraturan dan menanamkan disiplin pada anak, mengenalkan anak dengan dunia sekitar, menumbuhkan sikap perilaku yang baik, mengembangkan keterampilan, kreativitas, dan kemampuan yang dimiliki anak, serta menyiapkan anak untuk memasuki pendidikan dasar yang dalam pembelajarannya dengan bermain sambil belajar dan belajar sambil bermain belajar.

Ini berarti bahwa Taman Kanak-Kanak dan Raudhotul Athfal merupakan fase transisi bagi anak dari konteks pendidikan di lingkungan keluarga menuju konteks pendidikan formal di sekolah. Oleh karena itu, semua anak dituntut untuk aktif dan kreatif dengan menggunakan permainan-permainan yang mendidik. Tetapi dalam kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa penyelenggaraan pendidikan difokuskan pada peningkatan akademik saja, baik dalam hal baca tulis dan berhitung yang di dalam prosesnya sering kali mengabaikan tahap tahap perkembangan anak dan seringkali rentang terhadap segala tekanan dan paksaan serta hal hal yang memicu stres.

Oleh karena itu, segala upaya peningkatan untuk mutu pendidikan dapat dilakukan dengan peningkatan mutu pembelajaran yang nantinya akan

meningkatkan kreativitas anak. Selain itu pelaksanaan pembelajaran dilakukan oleh guru dengan suasana yang edukatif dan menyenangkan agar anak didik dapat melaksanakan tugas belajar dengan baik. Selain itu anak-anak agar memperoleh dasar-dasar pengembangan sikap, pengetahuan, ketrampilan, kreatifitas dan penyesuaian diri dengan lingkungan. Karena dengan belajar yang menyenangkan maka akan membuat anak berbuat kreatif.

Pengalaman bermain sangat penting dalam perkembangan social dan emosional dari anak-anak. Anak-anak itu akan sangat senang sekali bila dapat bermain dengan apa-apa yang ada disekitarnya. Mereka akan belajar dari hasil pengalamannya bermain. Dan dari hasil bermainnya itu secara tidak sadar akan membuat anak untuk kreatif, aktif, dan terus berpikir dengan menggali pengalamannya sendiri, bukan hanya sekedar mengikuti perintah guru, meniru dan menghafal saja. Dengan potensi kreativitas alami yang dimiliki anak, maka mereka senantiasa membutuhkan aktivitas dengan ide-ide yang kreatif. Karena ide kreatif itu muncul dan dilakukan anak pada saat bermain, dan di dalam keasyikannya dalam bermain inilah letak proses kreatif berlangsung.

Kreativitas merupakan salah satu bakat yang secara potensial dimiliki oleh setiap orang dan merupakan hasil dari interaksi antara individu dengan lingkungannya. Anak yang kreatif biasanya memiliki motivasi, rasa ingin tahu dan imajinasi yang sangat tinggi, karena mereka selalu ingin mencari dan ingin menemukan jawaban serta

senang memecahkan masalah tanpa bantuan orang lain. Dalam mengembangkan kreativitas anak melalui kegiatan bermain diharapkan seorang guru atau pendidik dapat memberi motivasi, membimbing, mengarahkan, dan menemani anak dalam melakukan aktivitasnya. Banyak sekali macamnya permainan yang dapat dilakukan di TK, diantaranya adalah dengan bahan-bahan yang berasal dari alam, misalnya dengan air, pasir, daun-daunan tanah liat dan masih banyak lagi.

Untuk itu maka seorang pendidik berusaha untuk meningkatkan mutu pembelajarannya dengan segala upaya untuk meningkatkan dan mengembangkan kreativitas anak sesuai dengan perkembangannya. Berkaitan dengan hal tersebut di atas, maka penulis merasa perlu melakukan penelitian dengan mengambil judul “UPAYA PENGEMBANGAN KREATIVITAS ANAK MELALUI METODE BCCT DALAM SENTRA BAC DI BA AISYIAH MANDAN I SUKOHARJO”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian yang dikemukakan di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Kurangnya pemahaman anak-anak tentang bermain BAC itu mengasyikan dan menyenangkan.
2. Pentingnya permainan yang menggunakan bahan alam cair yang dapat merangsang daya kreativitas anak.

C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini lebih efektif, efisien, dan terarah, serta dapat dikaji secara mendalam, maka perlu adanya pembatasan masalah. Adapun batasan masalah pada penelitian ini adalah :

1. Kreativitas anak bermain bahan alam cair dalam BCCT
2. Tanda dan ciri-ciri kreativitas.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan pembatasan masalah, maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut; “Apakah dengan bermain BAC [Bahan Alam Cair] dengan metode BCCT meningkatkan kreativitas anak di BA Aisyiyah Mandan I Sukoharjo?”

E. Tujuan Penelitian

Berangkat dari perumusan masalah di atas, maka tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan kreativitas anak dengan metode BCCT dalam sentra BAC.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memiliki manfaat-manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Memberikan sumbangan kepada dunia pendidikan akan pentingnya kreativitas pada anak.

- b. Untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan serta perbaikan proses belajar mengajar, khususnya bagi peneliti dan bagi guru atau pendidik Taman Kanak-Kanak pada umumnya.
- c. Untuk meningkatkan mutu pendidikan dalam melatih kreativitas anak.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Siswa
 - 1) Dapat meningkatkan kreativitas anak.
 - 2) Dengan belajar kreatif akan memotivasi diri anak untuk fokus melakukan aktivitas dan membina hubungan yang harmonis dengan lingkungan.
- b. Bagi Guru
 - 1) Menambah kemampuan guru untuk kreatif dalam memberikan pembelajaran pada anak.
 - 2) Untuk meningkatkan kreativitas guru dalam memberikan pengajaran.
- c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan yang berarti bagi sekolah dalam proses belajar mengajar dan diharapkan dapat memberikan permainan yang dapat menumbuh kembangkan kreativitas anak.

d. Bagi Orang Tua

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan bagi orang tua tentang pentingnya kemandirian anak dalam meningkatkan kreativitas, sehingga orang tua dapat memberikan suatu permainan kepada anak yang bisa membantu kreativitas anak.