

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak TK merupakan bagian dari anak usia dini yang berada pada rentang usia 4-6 tahun. Anak TK mempunyai dorongan yang kuat untuk mengenal lingkungan alam sekitar dan lingkungan sosialnya lebih baik. Anak ingin memahami segala sesuatu yang dapat dilihat dan didengar (Hildebrand, 1986: 69).

Setiap usia perkembangan anak mempunyai karakteristik tertentu. Perkembangan setiap anak tergantung usianya. Usia anak TK kelompok B antara 5-6 tahun. Karakteristik perkembangan anak usia 5-6 tahun antara lain mulai tumbuh rasa percaya diri, minat dan motivasi belajar semakin meningkat, rasa tanggung jawabnya besar, senang mengunjungi rumah temannya, senang bermain dengan gambar, huruf, mengenal banyak warna, dapat membedakan bentuk, dan mulai menggabungkan dari fantasi ke realitas.

Salah satu aspek yang perlu dikembangkan adalah kreativitas. Menurut Kemple dan Nissenberg (Fadilla, 2011 : 7) pendidikan saat ini lebih berfokus pada aspek kognitif, emosional, sosial, pengetahuan alam, dan bahasa. Pendidikan sangat kurang dalam mengembangkan kreativitas anak didik. Kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk menciptakan sesuatu yang baru dan belum ada sebelumnya. Setiap orang

mempunyai kreativitas yang berbeda-beda, karena pola pikiran dan sudut pandang orang yang berbeda pula termasuk bagaimana pengembangan fisik motorik kasar dan fisik motorik halus melalui kreativitas anak.

Menurut Suyanto (2005: 76) karakteristik dari anak TK yang kreatif adalah senang bereksperimen, bereksplorasi, rasa ingin tahunya tinggi, bersifat spontan dalam menyatakan pikirannya, suka berpetualang, jarang merasa bosan dan mempunyai daya imajinasi yang tinggi. Kreativitas anak akan timbul ketika anak melakukan kegiatan melalui bermain, baik itu dilakukan sendiri maupun bermain bersama atau kelompok. Salah satunya dengan menggunakan bermain plastisin. Dengan bermain plastisin diharapkan anak akan menimbulkan ide yang beranekaragam. Sehingga ide-ide tersebut digabungkan untuk menghasilkan hasil karya yang lebih kreatif.

Bermain plastisin merupakan kegiatan yang bersifat sosial dimana anak diajak untuk bisa bekerjasama dengan temannya. Ada beberapa kelebihan menggunakan teknik bermain plastisin, salah satunya adalah dapat mempererat atau memperkuat jalinan solidaritas kelompok. Anak-anak yang terlibat dalam bermain plastisin dapat saling mengerti ide-ide temannya sehingga dapat mengurangi sifat egoisentris anak dengan menghargai hasil karya temannya dan berbagi plastisin sesuai dengan kebutuhan.

Namun pada kenyataannya di TK Aisyiyah XI Saren Kalijambe Sragen merupakan lembaga pendidikan di mana anak didiknya masih mempunyai kreativitas yang rendah terutama pada anak kelompok B. Hal

itu dapat dilihat dari pembelajaran kurang menarik sehingga anak menjadi bosan, kurangnya media dan rangsangan yang diberikan guru kepada anak sehingga anak susah untuk mengeluarkan ide dan imajenasi anak untuk berkreasi, kurangnya sarana salah satunya adalah alat permainan edukatif yang sangat sedikit, pembelajaran bersifat klasik yaitu berpusat pada guru, dan pembelajaran yang kurang menarik membuat anak cepat bosan. Hal ini juga dapat dilihat dari hasil prasiklus yang menunjukkan rata-rata kemampuan 18 anak kelompok B di TK Aisyiyah XI Saren Kalijambe Sragen dalam kemampuan kreativitasnya sebesar 44,44%, ini menunjukkan kemampuan kreativitas anak masih rendah dalam membentuk menggunakan media plastisin.

Dari faktor rendahnya kreativitas anak dalam membentuk menggunakan media plastisin merupakan petunjuk bahwa rangsangan yang diberikan kepada anak masih kurang. Rangsangan yang diberikan salah satunya menggunakan alat permainan edukatif yang dapat berupa balok, boneka tangan, APE yang terbuat dari barang-barang bekas, plastisin dan aman bagi anak, kartu bergambar dan lain-lain. Kenapa permainan edukatif yang berupa plastisin karena dengan media plastisin anak dapat membentuk sesuai dengan ide anak, media plastisin mudah untuk di bentuk, aman bagi anak dan menarik minat anak dengan beraneka warna.

Kreativitas anak juga dapat tumbuh apabila terdapat sarana pendukung salah satunya adalah alat permainan. Alat permainan yang dapat digunakan menarik dan tidak berbahaya bagi anak. Alat permainan dapat

diperoleh dari lingkungan disekitar anak. Orang tua dan guru hendaknya mengetahui kesesuaian alat permainan dengan tingkat usia dan peralatan yang tidak berbahaya bagi anak yang akan digunakan dalam bermain dan kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti terdorong untuk melakukan Penelitian Tindakan Kelas dengan judul “Upaya Pengembangan Kreativitas Melalui Metode Bermain Plastisin Pada Anak Didik Kelompok B Di TK Aisyiyah XI Saren Kalijambe Sragen Tahun Pelajaran 2013/2014,”

B. Pembatasan Masalah

Agar tujuan dapat tercapai dengan baik, maka perlu adanya pembatasan masalah diantaranya:

1. Alat permainan edukatif yang digunakan plastisin
2. Penelitian hanya akan meneliti tentang kemampuan kreativitas anak kelompok B di TK Aisyiyah XI Saren Kalijambe Sragen Tahun Pelajaran 2013/2014.

C. Rumusan Masalah

Perumusan masalah adalah persoalan atau masalah yang harus dipecahkan sehingga persoalan menjadi jelas. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Apakah penggunaan metode Bermain Plastisin dapat mengembangkan kemampuan kreativitas pada anak didik kelompok B di TK Aisyiyah XI Saren Kalijambe Sragen Tahun Pelajaran 2013/2014?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Tujuan Umum

Untuk mengembangkan kemampuan kreativitas anak didik kelompok B di TK Aisyiyah XI Saren Kalijambe Sragen Tahun Pelajaran 2013/2014?.

2. Tujuan Khusus

Untuk mengetahui pengembangan kemampuan kreativitas melalui metode bermain plastisin pada anak didik kelompok B di TK Aisyiyah XI Saren Kalijambe Sragen Tahun Pelajaran 2013/2014

E. Manfaat Penelitian

Manfaat pada penelitian ini antara lain :

1. Manfaat teoritis

Menambah pengetahuan peneliti tentang pengembangan kemampuan kreativitas pada anak melalui metode bermain plastisin dan dapat digunakan sebagai referensi bagi peneliti lain yang menginginkan bahan atau data dalam penelitian.

2. Manfaat praktis

a. Bagi guru

Sebagai pengetahuan dan wacana bagi guru khususnya bagi pendidik anak usia dini, tentang nilai-nilai yang terkandung didalam metode bermain plastisin.

b. Bagi sekolah

Agar dijadikan bahan pertimbangan bagi sekolah dalam membuat keputusan mengenai penggunaan media dalam penyampaian materi pendidikan.