

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan anak usia dini merupakan wilayah pembahasan yang sangat luas dan semakin menarik. Karena usia dini merupakan awal bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Hal itu akan membawa dampak bagi sepanjang kehidupan anak selanjutnya. Penelitian dan pengkajian tentang pendidikan anak juga kian meningkat dengan motorik dan gerak sering kali menjadi satu dan diharapkan dengan perhatian dan kesadaran terhadap pendidikan anak usia dini yang semakin membawa dampak positif bagi perkembangan anak selanjutnya.

Guna memperjelas pemahaman tentang konsep pendidikan anak usia dini maka terlebih dahulu akan dipaparkan beberapa pengertian tentang anak usia dini(Hibana S. Rahman:2005:3).

- a. Menurut Prof. Marjory Ebbeek (1991), seorang pakar anak usia dini dari Australia menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah pelayanan kepada anak mulai lahir sampai delapan tahun.
- b. Menurut undang-undang Republik Indonesia Nomer 21 Tahun 2003 tentang system pendidikan nasional menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan

jasmani rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Menyadari pentingnya pendidikan sejak dini bagi anak maka melalui keputusan menteri Pendidikan Nasional Nomer 015/2001 tanggal 9 April 2001 dibentuklah direktorat jendral pendidikan Luar sekolah dan pemuda Departemen Pendidikan Nasional.

- c. Menurut Hibana S. Rahman, maka pendidikan Anak Usia Dini adalah upaya yang terencana dan sistematis yang dilakukan oleh pendidik atau pengasuh anak 0-8 tahun dengan tujuan agar anak mampu mengembangkan potensi yang dimiliki secara optimal.

Sedangkan pengertian dari motorik dapat diartikan sebagai suatu rangkaian peristiwa laten yang tidak dapat diamati dari luar. Pengertian umum ini belum dapat memberikan kejelasan yang lebih tajam, untuk itu diperlukan suatu definisi yang lebih operasional. Menurut Wtarsono(2009), motorik adalah suatu peristiwa laten yang meliputi keseluruhan proses pengendalian dan pengaturan fungsi. Fungsi organ tubuh baik secara fisiologis maupun secara psikis yang menyebabkan terjadinya suatu gerak peristiwa. Peristiwa laten yang tidak dapat diamati tersebut meliputi antara lain: Penerimaan informasi atau stimulus, pemberian makna terhadap informasi, pengolahan informasi, proses pengambilan keputusan dan dorongan untuk melakukan berbagai bentuk aksi motorik. Setelah itu dilanjutkan dengan peristiwa fisiologi yang meliputi pemberian. Pengaturan dan pengendalian imflus kepada organ tubuh yang terlibat dalam melaksanakan aksi motorik. Sebagai hasil dari peristiwa laten tersebut adalah

gerak yang dapat diamati dalam dimensi ruang dan waktu. Hal senada juga dikemukakan oleh Andang Ismail (2006) Bahwa motorik adalah semua gerakan yang mungkin dilakukan oleh seluruh tubuh, sedangkan perkembangan motorik sebagai perkembangan dari unsur kematangan dan pengendalian gerak tubuh. Perkembangan motorik erat kaitannya dengan perkembangan pusat motorik di otak. Secara umum kemampuan motorik terdiri dari motorik kasar dan motorik halus.

Kreativitas motorik secara konseptual telah ditinjau dari berbagai segi namun pengertian kreativitas itu sendiri memiliki perspektif yang baru, yaitu yang bersifat orisinal, tak diduga, berguna, serta adaptif terhadap kendala-kendala tugas (Lubard, 1994: Ochse, 1990: Sternberg & Lubard, 1996 dalam Sternberg, 2005). Kreativitas memiliki cakupan pengertian luas yang penting bagi individu maupun masyarakat. Dalam individu ada rentangan yang luas dalam cakupan berbagai tugas, misalnya adalah kreativitas relevan dalam mengatasi masalah berkenaan dengan tugas manusia. (Choiriyah Widayarsi; 2011:1)

Kreativitas motorik di TKIT Az-Zahra kelompok A Kecamatan Sukodono masih rendah, metode yang selama ini belum mampu meningkatkan kreativitas. Maka perlu metode baru untuk mengembangkan kreativitas motorik halus melalui bermain Plastisin.

Perlunya mengembangkan kreativitas motorik halus melalui bermain plastisin dalam pembelajaran. Allah Yang Maha kreatif telah menciptakan manusia yang sedemikian unik dan kreatif sesuai bakat dan potensinya

masing-masing. Sebagai seorang guru memberikan pembelajaran melalui bermain plastisin dengan berbagai model yang disajikan, dan anak-anak diajak untuk berimajinasi, berfikir dan berkreasi dengan ide-ide baru anak.

Berapa asumsi tentang rendahnya kemampuan kreativitas pada anak-anak di sebabkan karena pembelajaran guru masih metode konvensional yaitu dengan kreasi dar bahan – bahan yang tidak menarik bagi anak. Sehingga anak mengalami bosan dan jenuh. Keterbatasan sarana dan prasarana dengan kurangnya kretivitas seorang guru dapat menyebabkan anak pasif dalam mengikuti pembelajaran yang tidak mau berperan aktif. Padahal dalam pelaksanaan pembelajaran di TK harus di lakukan menarik, bervariasi dan menyenangkan sehingga anak berperan secara aktif dan bertanggung jawab untuk mendapatkan pengalaman secara langsung.

Dari faktor utama penyebab rendahnya kreativitas motorik halus pada anak tersebut maka perlu di usahakan untuk meningkatkan dengan melakukan strategi yang cocok dengan masa perkembangannya. Untuk itu kreativitas motorik halus dengn metode bermain plastisin anak akan merasa senang dengan belajar tanpa adanya paksaan dari orang lain.

Maka atas dasar kesenjangan tersebut dalam Penelitian Tindakan kelas ini, penulis berusaha menawarkan solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut di atas yaitu dengan cara memberikan permainan dengan media plastisin untuk meningkatkan kreativitas motorik halus pada anak kelompok ATK Az Zahra kecamatan Sukodono.

Plastisin merupakan salah satu dari berbagai macam media pembelajaran yang sangat tidak asing lagi bagi anak, karena plastisin lentur dan warnanya menarik beraneka ragam . Di samping itu anak dapat mengembangkan kreasinya dengan berbagai macam plastisin serta dapat di gunakan secara langsung untuk hiasan rumah, bingkai foto, tempat tisu, tempat pensil dan desgrib. Berkaitan dengan hal tersebut maka penulis melakukan penelitian dengan judul ;” *Mengembangkan kreativitas motorik halus melalui bermain plastisin pada anak kelompok A TK Az zahro kecamatan Sukodono Sragen Tahun ajaran 2013 / 2014*”

B. Pembatasan Masalah

Agar permasalahan dalam peneliti lebih terfokus dan jelas, maka perlu pembatasan masalah dalam penelitian. Adapun dalam penelitian ini masalah yang dibahas terbatas pada:

- a. Pengembangan kreativitas motorik halus melalui bermain plastisin pada 1-3 pencampuran warna dasar.
- b. Metode bermain plastisin dengan mengombinasikan 1-3 warna dasar, menjadi warna-warna baru.
- c. Metode bermain plastisin dengan menciptakan kreasi plastisin yang baru.

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi dan pembatasan masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

“Apakah melalui bermain plastisin dapat meningkatkan kreativitas motorik halus anak kelompok A TKIT Az-Zahra kecamatan Sukodono Kabupaten Sragen?”

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah:

a. Tujuan Khusus

Untuk meningkatkan kreativitas motorik halus melalui bermain plastisin pada anak kelompok A TKIT Az-Zahra kecamatan Sukodono Kabupaten Sragen.

b. Tujuan Umum

Untuk mengembangkan kreativitas motorik halus pada anak kelompok A TKIT Az-Zahra kecamatan Sukodono kabupaten Sragen.

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak. Adapun manfaat penelitian tersebut antara lain sebagai berikut:

a. Bagi Siswa

- 1) Melatih kemampuan dan ketrampilan tangan
- 2) Melatih kreatifitas dan imajinasi
- 3) Meningkatkan interaksi social
- 4) Terapi
- 5) Menyenangkan

b. Bagi Guru

- 1) Sebagai dasar pertimbangan Guru dalam memilih metode dan media yang lebih sesuai dengan perkembangan anak.
- 2) Membantu mempermudah guru dalam meningkatkan kreativitas motorik halus melalui bermain plastisin.

c. Bagi sekolah

Sebagai acuan bagi sekolah dalam mengembangkan kreativitas melalui bermain plastisin.