

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Taman Kanak-Kanak didirikan sebagai usaha mengembangkan seluruh segi kepribadian anak didik dalam rangka menjembatani pendidikan anak dalam keluarga dan masyarakat. Adapun yang menjadi tujuan program kegiatan belajar di Taman Kanak-Kanak adalah untuk membantu meletakkan dasar kearah perkembangan sikap, pengetahuan, keterampilan, dan daya cipta/kreativitas yang diperlukan oleh anak didik dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan untuk pertumbuhan dan perkembangan.

Pendidikan mengemban tugas untuk dapat mengembangkan potensi kreatif yang dimiliki setiap anak, anak perlu mendapat bimbingan yang tepat sehingga memungkinkan mereka untuk dapat mengembangkan potensi dan kemampuan secara optimal. Pada akhirnya kemampuan tersebut diharapkan dapat berguna baik bagi dirinya, keluarga maupun masyarakat luas pada umumnya. Sebagaimana yang diamanatkan dalam Undang-undang No 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Pada Bab I Pasal 1 ayat 14 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 dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam pendidikan lebih lanjut." Dalam hal ini

kreativitas merupakan bakat yang secara potensial dimiliki setiap orang, dapat diidentifikasi dan dipupuk melalui pendidikan yang tepat, diantaranya pada Taman Kanak-Kanak sebagai salah satu tempat diselenggarakannya Pendidikan Anak Usia Dini. Kreativitas salah satu potensi yang dimiliki setiap individu, penting untuk dikembangkan sejak usia dini (Rachmawati, 2003:8). Karena masa ini individu memiliki peluang yang sangat besar untuk dapat mengembangkan potensi tersebut (Munandar,1995:1). Hal ini menunjukkan pentingnya upaya pengembangan seluruh potensi anak, salah satunya adalah kreativitas.

Dengan berkembangnya kreativitas pada anak Taman Kanak-Kanak anak memperoleh kesempatan sepenuhnya untuk memenuhi kebutuhan berekspresi menurut caranya sendiri (perkembangan kognitif), dapat menjadi alat untuk menyeimbangkan emosi anak sehingga perkembangan kepribadian anak kembali harmonis (kesehatan jiwa), dan anak akan memperoleh kecakapan untuk merasakan, membedakan, menghargai keindahan yang akan mengantar dan mempengaruhi kehalusan budi pekertinya (perkembangan estetika), demikian yang disampaikan Munandar (2007:35).

Selain itu pengembangan kreativitas bagi anak Taman Kanak-Kanak memiliki tujuan (Munandar, 1987:27) : (1) Mengenalkan cara mengekspresikan diri melalui hasil karya dengan menggunakan teknik-teknik yang dikuasainya; (2) Mengenalkan cara dalam menemukan alternatif pemecahan masalah; membuat anak memiliki sikap keterbukaan terhadap berbagai pengalaman dengan tingkat kelenturan dan toleransi yang tinggi terhadap ketidakpastian; (3) Membuat anak memiliki kepuasan diri terhadap apa yang dilakukannya dan sikap menghargai

hasil karya orang lain; (4) Membuat anak kreatif, yaitu yang memiliki kelancaran untuk mengemukakan ide, kelenturan untuk mengemukakan berbagai alternatif pemecahan masalah, orisinalitas dalam menghasilkan pemikiran-pemikiran, elaborasi dalam gagasan, keuletan dan kesabaran atau kegigihan dalam menghadapi rintangan dan situasi yang tidak menentu. .

Di TK Aisyiyah 23 Surabaya berdasarkan pengamatan dalam pembelajaran sehari-hari anak kelompok A, kreativitas membentuk dalam kegiatan bermain mencipta melalui media kertas bentuk lingkaran, segitiga, persegi, dan persegi panjang belum terlihat optimal dan masih sangat kurang, hal tersebut nampak seperti saat menyelesaikan pekerjaan, dari jumlah 20 anak hanya 5 anak saja yang mampu, sedangkan 15 anak lainnya belum memiliki keberanian dalam hal bereksplorasi dan berekspresi, anak ragu, takut, tidak percaya diri, lebih sering meniru cara guru atau teman lain, anak masih tergantung pada contoh yang diberikan guru, atau anak masih meniru cara guru menyelesaikan pekerjaannya.

Dalam hal ini anak belum memiliki keberanian dalam hal berekspresi dan bereksplorasi. Seperti halnya yang dikemukakan Munandar (1995:46), tentang teori Wallas, bahwa proses berfikir kreatif memiliki ciri-ciri sebagai berikut yaitu: (1) mampu mengemukakan ide-ide yang serupa untuk memecahkan suatu masalah (*fluency/ kelancaran*); (2) mampu menghasilkan berbagai macam ide guna memecahkan suatu masalah di luar kategori yang biasa (*flexibility/ keluwesan*); (3) mampu memberikan respon yang unik atau luar biasa (*originality/keaslian*); (4) mampu menyatakan pengarahannya secara terperinci untuk mewujudkan ide

menjadi kenyataan elaboration/keterperincian: (5) memiliki kepekaan menangkap dan menghasilkan masalah sebagai tanggapan terhadap suatu situasi (*sensitivity/kepekaan*).

Aktivitas pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas membentuk pada anak kelompok A dalam kegiatan bermain mencipta melalui media kertas bentuk lingkaran, segitiga, persegi, dan persegi panjang di TK Aiyiyah 23 Surabaya, akan lebih bermakna, jika lebih bervariasi lagi kegiatan dilakukan dengan prinsip bermain sambil belajar sehingga lebih menggairahkan lagi bagi anak dengan mengeksplorasi berbagai bentuk seperti bentuk lingkaran, segitiga, persegi, dan persegi panjang.

Dalam bermain menggunakan ragam bentuk akan memberikan kesempatan bagi anak untuk menyatakan sikapnya, minat dan masalah-masalah yang mereka hadapi, membicarakan tujuan dan aspirasinya, memperbincangkan kepercayaan, menyatakan apa yang mereka pikirkan, membagi perasaan yang mereka rasakan, menjelaskan apa saja yang mereka lakukan, memberikan kesempatan kepada anak untuk membandingkan, mengamati, mengklasifikasikan, menafsirkan, menganalisa, mengkritik, membantu mereka menemukan berbagai asumsi serta memberikan kesempatan untuk berfikir atau mencipta.

Kegiatan bermain mencipta bentuk lingkaran, segitiga, persegi, dan persegi panjang juga diharapkan dapat menstimulasi perkembangan kreativitas dan imajinasi anak. Dengan bermain kertas warna-warni berbagai bentuk anak akan belajar mengenai bentuk-bentuk yang saling cocok dan tidak cocok, mengenai keseimbangan. Selain itu pada saat bermain ragam bentuk, fantasi atau

imajinasi yang dimiliki anak dapat berkembang. Anak akan refleksi menyampaikan hasil pemikirannya, baik dengan bentuk bahasa, motorik atau fisik, hasil kerja atau ciptaannya, sosial seperti bekerjasama dalam kelompok, emosional saat membagi dan menghargai hasil kerja, menemukan penyelesaian atas masalah yang dihadapinya, mendorong berfikir dengan logika, pemahaman mengenai pengetahuan dan kemampuan matematik, serta seni.

Untuk itu agar kreativitas membentuk pada anak kelompok A dalam kegiatan bermain mencipta di TK Aisyiyah 23 Surabaya terealisasi secara optimal, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan memanfaatkan bermacam bentuk, seperti bentuk lingkaran, segitiga, persegi dan persegi panjang yang terbuat dari kertas warna-warni yang digunting, adapun kegiatannya dapat dilakukan sambil bermain. Dari latar belakang tersebut diatas maka penulis memberi judul penelitian yaitu, “Upaya Meningkatkan Kreativitas Membentuk Pada Anak Kelompok A Dalam Kegiatan bermain Mencipta Melalui Media Kertas Bentuk Lingkaran, Segitiga, Persegi, Dan Persegi Panjang di TK Aisyiyah 23 Surabaya.”

## **1.2. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Perkembangan kreativitas membentuk pada anak kelompok A dalam bermain mencipta melalui media kertas bentuk lingkaran, segitiga, persegi, dan persegi panjang di TK Aiyiyah 23 surabaya masih belum optimal.
2. Beberapa anak belum memiliki keberanian dalam hal bereksplorasi dan

berekspresi dengan bahan-bahan atau benda yang disediakan oleh guru

2. Anak-anak belum percaya diri untuk mencipta karya yang baru.
3. Sebagian besar anak masih meniru atau tergantung pada contoh yang diberikan guru
4. Sebagian besar anak kurang bervariasi dalam mengapresiasi hasil karyanya.

### **1.3. Pembatasan masalah atau Fokus Penelitian**

Penelitian dilakukan pada anak usia dini kelompok A di TK Aiyiyah 23 Surabaya dengan ruang lingkup yang terbatas pada permasalahan kreativitas membentuk yang masih kurang. Penelitian ini dilakukan tahapan bersiklus. Siklus penelitian dihentikan jika peneliti merasa data sudah cukup untuk menjawab permasalahan penelitian yakni upaya meningkatkan kreativitas membentuk pada anak kelompok A dalam kegiatan bermain mencipta melalui media kertas bentuk lingkaran, segitiga, persegi, dan persegi panjang.

### **1.4. Rumusan Masalah**

Berdasarkan permasalahan yang diuraikan pada latar belakang tersebut diatas, secara umum permasalahan pokok penelitian ini dirumuskan dalam pertanyaan:

1. Bagaimana penerapan kreativitas membentuk pada anak kelompok A dalam kegiatan bermain mencipta bentuk lingkaran, segitiga, persegi dan persegi panjang?
2. Bagaimana hasil penerapan kreativitas membentuk pada anak Kelompok A dalam kegiatan bermain mencipta melalui media kertas bentuk lingkaran, segitiga, persegi, dan persegi panjang di TK Aisyiyah 23 Surabaya?

### **1.5. Tujuan Penelitian**

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk memperoleh gambaran tentang upaya meningkatkan kreativitas membentuk pada anak kelompok A dalam bermain mencipta bentuk lingkaran, segitiga, persegi, dan persegi panjang di TK Aisyiyah 23 Surabaya. Tujuan umum tersebut dapat dijabarkan menjadi beberapa tujuan khusus sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kondisi objektif tingkat kreativitas membentuk anak kelompok A di TK Aisyiyah 23 Surabaya sebelum diterapkan kegiatan bermain mencipta melalui media kertas bentuk lingkaran, segitiga, persegi, dan persegi panjang.
2. Untuk mengetahui langkah penerapan kegiatan bermain mencipta melalui media kertas bentuk lingkaran, segitiga, persegi, dan persegi panjang di TK Aisyiyah 23 Surabaya dalam meningkatkan kreativitas membentuk pada anak kelompok A.
3. Mengetahui peningkatan atau perubahan yang terjadi pada kreativitas membentuk pada anak kelompok A di TK Aisyiyah 23 Surabaya setelah dilakukan penelitian dengan tindakan kelas melalui kegiatan bermain mencipta melalui media kertas bentuk lingkaran, persegi, dan persegi panjang.

### **1.6. Indikator Keberhasilan**

Tindakan dalam penelitian ini dikatakan berhasil apabila aspek kreativitas yang dicapai mencapai 80% dari 20 jumlah anak kelompok A TK Aisyiyah 23 Surabaya.

## 1.7. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat bagi beberapa pihak, diantaranya:

### 1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pengenalan bentuk-bentuk pada anak melalui kegiatan bermain mencipta.

### 2. Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis dari penelitian ini adalah:

#### a. Bagi peneliti

Dapat menambah wawasan dan pengetahuan yang berkaitan dengan meningkatkan kreativitas membentuk pada anak kelompok A dalam kegiatan bermain mencipta.

#### b. Bagi Sekolah

Bahan pertimbangan bagi sekolah dalam pengambilan kebijakan yang dapat menunjang keberhasilan dalam upaya peningkatan kreativitas pada anak kelompok A TK kegiatan bermain mencipta melalui media kertas bentuk lingkaran, segitiga, persegi, dan persegi panjang.

#### c. Bagi Guru

Sebagai bahan pertimbangan dalam membuat kegiatan bermain yang menarik bagi anak dalam setiap pembelajarn

#### d. Bagi siswa dapat mningkatkan kreativitas membentuk dan memperoleh pengalaman langsung dari kegitan bermain mencipta bentuk lingkaran, segitiga, persegi dan persegi panjang.