

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Setiap manusia sejak lahir hingga tua selalu mengalami proses belajar, karena manusia memiliki kemampuan untuk belajar dan belajar merupakan kebutuhan pokok dalam hidup seseorang. Dalam proses belajar, manusia mengalami beberapa perubahan, salah satunya adalah lebih kreatif.

Berdasarkan pertimbangan-pertimbangan tersebut, maka para orangtua sangat mengharapkan peran Taman Kanak-Kanak untuk menumbuhkannya. Taman Kanak-kanak merupakan salah satu bentuk pendidikan pra sekolah yang ada di jalur pendidikan sekolah. Pendidikan pra sekolah adalah pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak di luar lingkungan keluarga sebelum memasuki pendidikan dasar. Usaha ini dilakukan supaya anak usia 4-6 tahun lebih siap mengikuti pendidikan selanjutnya.

Sebagaimana terdapat dalam buku pedoman pembelajaran yang diterbitkan (Depdiknas, 2007:9), bahwa peningkatan kreativitas dan kemampuan berpikir adalah salah satu kemampuan dasar yang sangat diperlukan dalam pengembangan kemampuan khususnya kemampuan kognitif. Peningkatan kreativitas yang dimaksud adalah anak mampu mengolah perolehan belajarnya, menemukan bermacam-macam alternatif pemecahan masalah, pengetahuan ruang dan waktu, kemampuan memilah dan mengelompokkan, dan persiapan pengembangan kemampuan berpikir teliti.

Demikian juga di dalam tujuan program kegiatan belajar anak taman kanak-kanak, maka kita dapat menemukan satu kata kunci yang juga merupakan suatu keutuhan dalam tujuan tersebut, yaitu kata daya cipta atau dengan istilah lain kreativitas. Kreativitas dalam kehidupan ini sangat penting untuk diperhatikan, karena seluruh hasil karya yang kita nikmati sekarang merupakan hasil kreativitas dari pendidikan orang-orang terdahulu.

Pernyataan di atas didukung oleh pendapat (Musbikin, 2006:6) dalam Buku Pintar PAUD, yang menyatakan bahwa kreativitas ini menyangkut cara berpikir kreatif, kemampuan memulai ide, melihat hubungan yang baru atau tak diduga sebelumnya, kemampuan memformulasikan konsep yang tak sekedar menghafal, menciptakan jawaban yang baru untuk soal-soal yang ada, dan mendapatkan pertanyaan baru yang perlu dijawab.

Menurut hasil observasi penulis, dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas maupun di luar kelas, masih banyak ditemui pembelajaran yang monoton, guru kurang kreatif, pembelajaran yang dilakukan banyak bersifat hafalan, kurang memperhatikan sistem pembelajaran sambil bermain, sehingga media yang tersedia tidak mampu meningkatkan kreativitas siswa. Akibatnya menghasilkan siswa yang tidak kreatif, misalnya ketika menggambar, semua siswa ingin meniru seperti gurunya/temannya, kurang berani menggambar dengan ide sendiri, ketika membangun balok semua bangunan sama, ketika menghadapi masalah, siswa cenderung mudah menyerah dan putus asa. Ditambah cara penilaian guru yang cenderung memberikan apresiasi yang baik bagi karya yang sama dengan gurunya dan

memberi apresiasi yang kurang bagi siswa yang berbeda. Hal ini semakin menutup kesempatan siswa untuk kreatif.

Keadaan semacam itu juga terjadi pada sekolah tempat penulis bekerja yaitu TK Yaa Bunayya 2 Surabaya. Khususnya di kelas TK A, menurut hasil raport semester II dari 20 siswa dalam satu kelas terdapat 60% yaitu 12 siswa yang daya kreatifnya rendah (Data Nilai Rapor), mudah menyerah ketika menemukan masalah, kurang ide, banyak meniru hasil karya temannya. Berbagai cara sudah dilakukan baik melalui menggambar, bermain plastisin, bahan alam dan lain-lain. Namun hal itu masih dirasakan belum cukup mengembangkan kreativitas siswa.

Diakui atau tidak, memang pada dasarnya setiap manusia mempunyai potensi kreatif. Hanya saja dalam perjalanan hidupnya ada yang mendapatkan kesempatan untuk mengembangkan potensi kreatifnya, ada pula yang kehilangan potensi kreatifnya karena tidak mendapatkan kesempatan ataupun tidak menemukan lingkungan yang memfasilitasi berkembangnya potensi kreatif. Sungguh sangat disayangkan apabila potensi kreatif tersebut menghilang pada diri manusia.

Dalam rangka mengemban tugas dan tanggungjawab untuk mengoptimalkan potensi kreatif yang dimiliki anak, sehingga mereka dapat tumbuh dan berkembang sesuai dengan potensi yang mereka miliki, maka diperlukan suatu upaya yang kreatif agar mereka dapat tumbuh optimal dengan kondisi nyaman dan menyenangkan.

Terdapat berbagai macam media permainan yang dapat digunakan untuk membantu proses belajar mengajar. Terkait dengan penelitian yang akan

peneliti lakukan yakni meningkatkan kreativitas membangun melalui media balok kayu pada anak kelompok B di TK Yaa Bunayya 2. Peneliti melakukan penyesuaian dengan melihat dan mempertimbangkan kondisi serta profil obyek penelitian, yakni di TK Yaa Bunayya 2 tersebut. Media balok dipilih peneliti karena di TK Yaa Bunayya 2 telah memiliki balok sebanyak 10 set sejumlah 1000 buah yang memudahkan peneliti untuk memanfaatkannya secara optimal, serta media balok adalah media yang paling disukai anak-anak.

Alasan peneliti menggunakan media balok kayu yang digunakan dalam penelitian didukung dengan pendapat dari (Reifel, 1984:3) dalam Dokumen Direktorat PAUD berjudul "Main Pembangunan", yang menyampaikan bahwa beberapa keuntungan bermain balok adalah:1) untuk mengembangkan pemikiran simbolik, artinya bermain balok memberikan kesempatan untuk menciptakan kembali bentuk yang diingat dalam bentuk konkrit, 2)menguatkan motorik halus dan kasar, artinya adalah anak menggunakan otot besar untuk memindahkan balok, ketika berhati-hati membuat sebuah bangunan mereka menggunakan otot kecil yang berguna bagi perkembangan menulis, 3)membedakan penglihatan, bentuk dan ukuran balok yang bermacam-macam membuat anak harus memilih mana yang paling cocok untuk diletakkan pada bangunan yang dibuatnya.

Pernyataan di atas juga relevan dengan pendapat dari (Montolalu, 2005: 5.21) yang mengatakan bahwa, bermain balok merupakan salah satu alat permainan yang sangat berarti bagi anak di Taman Kanak-Kanak (TK) bahkan untuk semua anak berbagai tingkat usia. Dengan balok anak dapat

membangun berbagai konstruksi, misalnya bangunan gedung sekolah, mobil, kereta api, gerobak, ataupun pesawat terbang. Dan yang terutama adalah permainan balok sangat penting bagi perkembangan anak diberbagai bidang kemampuan dasar diantaranya: bahasa, sosial, kognitif, kreativitas dan perkembangan motorik.

Berdasarkan uraian yang telah disampaikan di atas.maka peneliti mencoba untuk membahas perkembangan pendidikan anak usia dini dengan mengangkat judul penelitian: **Upaya Meningkatkan Kreativitas Membangun melalui Media Balok Kayu pada anak Kelompok B di TK Yaa Bunayya 2 Kelurahan Kapas Madya Baru Kecamatan Tambaksari Kota Surabaya.**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah peneliti sampaikan di atas, maka peneliti dalam penelitian ini menetapkan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana efektifitas media balok kayu dalam meningkatkan kreativitas membangun pada anak kelompok B di TK Yaa Bunayya 2 ?
2. Bagaimana penerapan media balok kayu yang dapat meningkatkan kreativitas membangun pada anak kelompok B di TK Yaa Bunayya 2 ?

C. Pembatasan Masalah

1. Penelitian ini dilakukan hanya kepada siswa kelompok B satu kelas, yang terdiri dari siswa laki-laki 9 anak dan siswa perempuan 11 anak TK Yaa Bunayya 2 Surabaya.

2. Media yang dipakai dalam penelitian ini adalah media balok.
3. Fokus penelitiannya adalah meningkatkan kreativitas membangun melalui media balok kayu pada anak kelompok B TK Yaa Bunayya 2.
4. Waktu yang dipakai dalam pelaksanaan penelitian ini adalah 9 Nopember 2015 sampai dengan 10 Desember 2015 di TK Yaa Bunayya 2 Surabaya

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan penetapan rumusan masalah tersebut di atas, maka dalam penelitian ini, peneliti mempunyai tujuan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui efektifitas media balok kayu dalam meningkatkan kreativitas membangun pada anak kelompok B di TK Yaa Bunayya 2 .
2. Untuk mengetahui penerapan media balok kayu yang dapat meningkatkan kreativitas membangun pada anak kelompok B di TK Yaa Bunayya 2

E. Manfaat Penelitian

Peneliti berharap penelitian yang berjudul “Upaya Meningkatkan Kreativitas Membangun melalui Media Balok Kayu pada anak Kelompok B di TK Yaa Bunayya 2 Kelurahan Kapas Madya Baru Kecamatan Tambaksari Kota Surabaya” ini mempunyai manfaat sebagai berikut:

1. Untuk Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan kompetensi peneliti sebagai tenaga pendidik di TK (PAUD). Selain itu, peneliti juga mendapat pengalaman dalam mengembangkan kreativitas membangun anak dengan menerapkan media balok kayu.

2. Untuk Guru

Hasil penelitian ini menjadi masukan yang positif bagi guru sebagai pendidik dalam PBM khususnya dalam mengembangkan kreativitas membangun anak dengan menerapkan media balok kayu.

3. Untuk siswa

Terdorongnya kreativitas belajar yang dimiliki anak didik dalam setiap kegiatan pembelajaran yang sangat berperan untuk meningkatkan hasil belajarnya. Siswa menjadi kreatif dalam menyelesaikan masalah didalam kehidupan sehari-hari di tengah-tengah masyarakat.

4. Untuk Pemerintah, Masyarakat dan Lembaga TK (PAUD)

Hasil penelitian ini dapat memberikan sumbangan yang positif bagi pemerintah dan masyarakat dalam usaha peningkatan mutu pendidikan, terutama mengenai pengelolaan proses belajar mengajar dalam setiap kegiatan pembelajaran, sehingga tujuan yang digariskan oleh pemerintah dapat tercapai dengan baik.