

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pendidikan merupakan suatu usaha yang dilakukan manusia dalam upaya menumbuhkan dan mengembangkan potensi diri untuk memperoleh pendidikan yang dapat mengubah sumber daya manusia yang berkualitas. Artinya melalui pendidikan belajar, seseorang akan dapat mengubah pola kehidupannya dan menambah pengetahuannya dari yang tidak tahu menjadi tahu.

Di dalam Kamus Besar Indonesia juga dijelaskan bahwa pendidikan berasal dari kata didik yang artinya “proses pengubahan sikap dan tata laku seseorang/sekelompok orang dalam mendewasakan manusia melalui pengajaran dan penelitian”.

Dipertegas kembali bahwa Pendidikan adalah tugas negara kepada rakyatnya seperti yang tercantum dalam Undang-Undang No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa: “pendidikan adalah usaha sadar dan 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 keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.

Menurut Syarifuddin (2011:16) “Dalam memperoleh ilmu pengetahuan diperlukannya peran pendidik/guru sebagai panutan yang mampu membantu mengasah kemampuan yang ada didalam diri seseorang. Oleh karena itu, pendidikan menjadi kebutuhan dasar manusia dalam proses pembinaan potensi (akal, spiritual, moral, fisik) untuk pengembangan kepribadian melalui transformasi nilai-nilai kebudayaan. Bahkan dengan begitu ilmu pendidikan perlu dipelajari para pendidik dalam menjalankan

tugas profesional sebagai guru. Dengan demikian, pendidikan menjadi keperluan mendasar dalam kehidupan anak.”

Anak usia dini adalah bibit yang sejak dalam kandungan yang dilahirkan sampai usia 6 tahun. Usia ini merupakan usia yang sangat menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian anak. Usia dini merupakan usia dimana anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat. Usia ini disebut sebagai usia Golden Age (usia emas). Makanan yang bergizi dan seimbang serta stimulasi yang intensif sangat dibutuhkan untuk pertumbuhan dan perkembangan anak, (Khadijah, 2012:5).

Menurut Novan dan Barnawi, (2014:17) Anak suka meniru, anak akan meniru terhadap segala sesuatu yang tampak disekitarnya, peniruan ini tidak hanya pada perilaku tetapi terhadap segala aktivitas yang dilakukan oleh orang-orang disekitarnya. Anak usia dini juga kaya akan fantasi dan imajinasi. Hal ini sangat penting bagi pengembangan kreativitasnya. Oleh karena itu, untuk dapat mengembangkan kreativitas anak diperlukannya pendidikan prasekolah seperti Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) atau Taman Kanak-kanak (TK).

Taman kanak-kanak merupakan salah satu bentuk pendidikan prasekolah yang ada dijalur pendidikan sekolah. Pendidikan prasekolah adalah pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan, jasmani dan rohani anak diluar lingkungan keluarga sebelum memasuki pendidikan dasar. Usaha ini dilakukan supaya anak usia 4-6 tahun lebih siap mengikuti pendidikan selanjutnya. Adapun yang menjadi tujuan program kegiatan belajar anak TK adalah untuk membantu meletakkan dasar kearah perkembangan sikap, pengetahuan, keterampilan, dan daya cipta yang diperlukan oleh anak didik dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan untuk pertumbuhan dan perkembangan selanjutnya. Disamping itu pula, beberapa hal yang perlu diingat adalah bahwa masa kanak-kanak adalah masa yang peka untuk menerima berbagai macam rangsangan dari lingkungan guna menunjang perkembangan jasmani dan rohani yang ikut menentukan keberhasilan anak didik mengikuti pendidikannya dikemudian

hari. Masa anak-anak juga masa bermain, oleh sebab itu kegiatan pendidikan ditaman kanak-kanak diberikan melalui bermain sambil belajar dan belajar sambil bermain, (Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati, 2010:1).

Seperti yang tercantum Di dalam Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 yang membahas Tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Butir 14 yang menyebutkan 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 memasuki pendidikan lebih lanjut.

Setiap anak manusia yang dilahirkan ke dunia dilengkapi dengan berbagai potensi, termasuk potensi kreatif. Meskipun demikian, berbagai potensi tersebut tidak akan berkembang dengan baik tanpa lingkungan yang kondusif dan bantuan dari orang dewasa disekitarnya. Untuk kepentingan tersebut keperluan manajemen pengembangan kreativitas anak usia dini agar dapat memberikan layanan yang optimal bagi perkembangan potensi anak.

Munandar mengatakan bahwa kreativitas merupakan kemampuan untuk membuat kombinasi-kombinasi baru, asosiasi baru berdasarkan bahan, informasi, data atau elemen- elemen yang sudah ada sebelumnya menjadi hal-hal yang bermakna dan bermanfaat, (Novan Ardy Wiyani dan Barnawi, 2014:99). Artinya kreativitas itu adalah kemampuan seseorang dalam mengubah atau mengembangkan sesuatu menjadi lebih bermanfaat lagi dengan ke ahlian yang dimilikinya.

Mengembangkan kreativitas anak sejak anak berusia dini merupakan hal yang paling tepat untuk dilakukan, terlebih lagi mengembangkannya melalui program-program permainan yang memiliki nilai positif bagi anak. Sehingga dapat memelihara dan mengembangkan potensi yang dimiliki anak. Hal ini didasarkan karena adanya beberapa alasan sebagai berikut: (1) Kreatif merupakan manifestasi setiap individu. Dengan berkreasi orang dapat mengaktualisasikan dirinya, dan sebagaimana dikembangkan Maslow dengan teori kebutuhannya yang sangat terkenal; aktualisasi diri merupakan

kebutuhan pokok pada tingkat tertinggi dalam hidup manusia. (2) Kreatif merupakan kemampuan untuk mencari berbagai macam kemungkinan dalam menyelesaikan suatu masalah, sebagai bentuk pemikiran yang sampai sekarang belum mendapat perhatian dalam pendidikan anak usia dini. (3) Kegiatan kreatif tidak hanya bermanfaat bagi pengembangan pribadi lingkungannya, tetapi dapat memberikan kepuasan kepada anak. Kepuasan inilah yang akan mendorong mereka untuk melakukan setiap kegiatan dengan lebih baik dan bermakna. (4) Kegiatan kreatif dapat menghasilkan para seniman, dan ilmuwan, karena faktor kepuasan yang dikembangkan dari kegiatan kreatif ini akan mendorong mereka untuk menjadi seseorang yang lebih baik. setiap orang akan berusaha untuk memperoleh sesuatu dari kegiatan kreatif ini lebih dari sekedar memperoleh keuntungan material. (5) Kreativitas memungkinkan setiap anak usia dini mengembangkan berbagai potensi dan kualitas pribadinya. Kreativitas ini dapat menghasilkan ide-ide baru, penemuan baru, dan teknologi baru. Untuk itu, sikap, pemikiran, dan perilaku kreatif harus dipupuk sejak dini.

Semenjak bayi, anak manusia sudah dikaruniai Allah SWT kemampuan untuk mempelajari sesuatu, dan akan terus berkembang sejalan dengan perkembangan usianya. Semakin bertambah usianya, semakin terampil menggunakan berbagai perangkat yang lebih lengkap untuk mempelajari dan menghasilkan sesuatu. Bersama dengan itu minat dan kreativitas juga memulai berkembang secara perlahan. Agar minat dan kreativitas tersebut dapat berkembang secara optimal, perlu ada rangsangan-rangsangan dari lingkungannya. Disinilah perlunya pengembangan kreativitas anak usia dini, agar mereka memiliki kebebasan untuk berimprovisasi dan berkreasi.

Menurut Muhammad Fadlilah (2004:25) Dunia anak adalah dunia bermain. Sudah selayaknya pembelajaran itu dikelola dengan cara bermain. Bermain yang berarti melakukan aktivitas atau kegiatan untuk menyenangkan hati (dengan menggunakan alay-alat tertentu atau tidak). Bermain merupakan aktivitas yang membuat hati seorang anak senang dan nyaman. Melalui

bermain, anak dapat mengembangkan kreativitas dan kemampuannya baik dengan alat permainan maupun tidak.

Permainan dapat membuat anak senang dengan alat peraga yang akan dapat meningkatkan kreativitas anak. Seperti halnya bermain tanpa alat peraga, bermain menggunakan alat peraga juga mempunyai peran yang sangat penting dalam perkembangan kemampuan anak, bahkan beberapa produk permainan anak sengaja dirancang untuk memberikan kesempatan kepada anak untuk berwawasan yang luas.

Permainan edukatif adalah alat permainan tradisional yang diambil dari bahan-bahan bekas atau bahan yang ada disekitar kita yang dapat dipergunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai pendidikan dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak. Alat permainan edukatif dapat berupa apa saja yang terdapat disekitar kita, baik itu benda-benda bekas yang meliputi; kaleng, botol aqua, sedotan plastik, sapu, dan lain sebagainya. Dimana-mana benda bekas ini dapat diubah guru menjadi suatu media dalam bentuk yang kreatif sehingga mempunyai unsur-unsur pendidikan didalamnya, (Khadijah, 2015:88). Dengan adanya Alat Permainan Edukatif (APE) dapat membantu dan mengembangkan kreativitas anak.

Melihat pada masa sekarang ini tidak banyak orang yang memiliki kreativitas, seperti kreativitas dalam hal kesenian. Ini dikarenakan banyaknya orang yang suka meniru sesuatu dari orang lain dan tidak mampu untuk menciptakannya sendiri. Keadaan tersebut terjadi karena kurangnya stimulus yang diberika kepada seseorang pada saat usia dini. Padahal seharusnya, memberikan stimulus atau rangsangan kepada anak sejak usia dini dapat membantu dan mengembangkan imajinasi anak sejak dini.

Seperti penelitian yang dilakukan oleh Silya Hazdalina (2017) dimana dalam penelitian ini menggunakan metode PTK dimana sebelum diberikannya rangsangan permainan kepada anak, kreativitas yang dimiliki anak tidak begitu luas. Anak cenderung melihat bagaimana hasil dari temannya dan tidak mampu untuk menciptakan hasil sendiri. Namun, setelah

diberikannya rangsangan kepada anak, barulah anak dapat mengembangkan daya imajinasi yang dimilikinya walau tidak keseluruhan anak mampu melakukannya.

Seperti halnya Anak-anak Usia Dini di TK PGRI 1 Kapanjen, sedikitnya sudah memiliki kreativitas masing-masing anak hanya saja belum begitu berkembang. Terlihat ketika pada saat dilakukannya kegiatan pengembangan kreativitas dikelas, anak bisa melakukan kegiatan tersebut dengan daya imajinasi yang dimiliki namun anak belum mampu untuk membuatnya lebih menarik lagi. Sehingga diperlukannya peran guru sebagai pendamping dalam mengembangkan kreativitas yang dimiliki anak.

Untuk dapat meningkatkan kreativitas anak, diperlukannya alat permainan yang sesuai dengan usia anak sehingga dapat merangsang kreativitas anak. Salah satu alat permainan yang dapat merangsang kreativitas anak adalah alat permainan edukatif (APE). Alat Permainan Edukatif tidak hanya sebuah permainan yang hasilnya diperoleh dari pabrik tetapi juga dapat diperoleh dari bahan-bahan bekas yang ada disekeliling. Seperti salah satu contohnya adalah Alat Permainan Edukatif yang berbahakan kardus bekas atau kertas bekas yang dapat meningkatkan kreativitas anak.

Berdasarkan fakta dilapangan dan masalah yang ada, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang ” **Meningkatkan Perkembangan Seni Kreatifitas Melalui Alat Peraga Puzzle Pada Anak Kelompok B Di Tk PGRI 1 Kapanjen-Malang Tahun Pelajaran 2019-2020**”.

1.2 Fokus Masalah

Dalam suatu penelitian kualitatif, penulis harus mempunyai fokus masalah penelitian yang telah ditentukan, agar pembahasan dalam penelitiannya tidak melebar atau menyempit atau bahkan malah tidak sesuai dengan yang dimaksudkan dalam penelitian. Oleh karena itu, dengan melihat dari latar belakang yang telah terurai di awal maka fokus penelitian ini tentang Meningkatkan Perkembangan Seni Kreatifitas Melalui Alat Peraga Puzzle

Pada Anak Kelompok B Di Tk PGRI 1 Kepanjen-Malang Tahun Pelajaran 2019-2020.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan sebelumnya maka penulis membuat rumusan masalah sebagai berikut, yaitu:

1. Bagaimana pelaksanaan Alat Permainan Edukatif (APE) Puzzle di TK PGRI 1 Kepanjen Malang T.A 2019/2020 ?
2. Bagaimana perkembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK PGRI 1 Kepanjen Malang T.A 2019/2020 ?
3. Faktor-faktor apa saja yang mendukung dan menghambat perkembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK PGRI 1 Kepanjen Malang T.A 2019/2020 ?
4. Apa kendala-kendala dan solusi yang dihadapi oleh guru dalam meningkatkan perkembangan kreativitas dengan menggunakan APE Puzzle untuk anak usia 5-6 tahun di TK PGRI 1 Kepanjen Malang T.A 2019/2020 ?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dibuat, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui:

1. Pelaksanaan Alat Permainan Edukatif (APE) Puzzle usia 5-6 tahun di TK PGRI 1 Kepanjen Malang T.A 2019/2020.
2. Perkembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK PGRI 1 Kepanjen Malang T.A 2019/2020.
3. Faktor penghambat dalam mengembangkan kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK PGRI 1 Kepanjen Malang T.A 2019/2020.
4. Kendala-kendala yang dihadapi oleh guru dalam meningkatkan kreativitas dengan menggunakan APE di TK PGRI 1 Kepanjen Malang T.A 2019/2020.

1.5 Manfaat Penelitian

Setiap penelitian ilmiah sudah tentu memiliki kegunaan dan manfaat baik itu kecil maupun besar. Adapun kegunaan dan manfaat penelitian ini secara teoritis dan praktis yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini adalah:

Secara teoritis, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu rujukan dalam memahami secara lebih jauh tentang penggunaan APE Puzzle dalam meningkatkan kreativitas anak di TK PGRI 1 Kepanjen Malang Tahun Ajaran 2019/2020.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini adalah:

a. Bagi siswa

Kreativitas yang dimiliki anak berkembang dengan adanya Alat Permainan Edukatif (APE) Puzzle.

b. Bagi guru

Menambah data dan ilmu tentang bagaimana cara mengembangkan dan mengoptimalkan daya imajinasi dan kreativitas anak melalui Alat Permainan Edukatif (APE) Puzzle.

c. Bagi sekolah

Dapat menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE) Puzzle sebagai salah satu alternatif dalam mengembangkan kreativitas anak di TK PGRI 1 Kepanjen.