

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini melalui upaya tindakan dilakukan pendidik dan orang tua dalam proses pengasuhan, proses perawatan, perkembangan pendidikan anak menciptakan suasana dan lingkungan dimana anak dapat mengembangkan pengalaman, memberikan kesempatan kepada anak untuk mengetahui dan memahami pengalaman belajar yang diperoleh dari lingkungan melalui cara melihat, meniru dan mencoba berlangsung berulang dengan melibatkan seluruh potensi serta kecerdasan anak. Anak memiliki pribadi pribadi unik dengan melewati berbagai tahap perkembangan kepribadian sehinggalingkungan diutamakan oleh pendidik dan orang tua dapat memberikan kesempatan anak mengembangkan pengalamannya melalui bermacam suasana dengan memperhatikan keunikan anak disesuaikan tumbuh kembang serta kepribadian anak itu sendiri (Sujiono, 2009:7).

Anak usia dini memerlukan pendidikan dalam upaya pembinaan ditujukan kepada anak usia 0 sampai dengan 6 tahun diberikan melalui rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan perkembangan jasmani supaya anak mempunyai kesiapan memasuki pendidikan lebih lanjut. Merujuk Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 dalam pasal 1 butir 14 berisi tentang pendidikan nasional menyatakan pendidikan anak usia dini (PAUD) upaya pembinaan ditujukan pada anak sejak lahir sampai usia 6 tahun dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan sehingga membantu pertumbuhan perkembangan jasmani dan rohani sehingga anak memiliki kesiapan ketika memasuki pendidikan lebih lanjut. Pendidikan anak usia dini jalur formal diselenggarakan sekolah PAUD, Taman Kanak-Kanak (TK), Raudatul Athfal (RA) ataupun bentuk lain yang sederajat, rentang anak usia 4-5 tahun.

Kegiatan belajar anak usia dini hakikatnya merupakan pengembangan kurikulum secara lebih terbuka dan gamblang dengan seperangkat rencana pembelajaran berisi pengalaman belajar melalui bermain diberikan pada anak

usia dini dengan berdasar potensi dan tugas perkembangan harus dikuasainya dalam rangka pencapaian kompetensi sehingga harus dimiliki oleh anak. Kegiatan belajar PAUD memberikan penerapan belajar dan bermain, kegiatan bermain meliputi perasaan menyenangkan, bebas ceria memilih dan merangsang anak terlibat aktif. Prinsip bermain sambil belajar bahwa setiap kegiatan pembelajaran harus menyenangkan, gembira aktif demokratis untuk anak usia dini.

Dalam perkembangan seorang anak, proses kreativitas yang terjadi dalam diri anak akan berubah sejalan dengan pertumbuhan dan perkembangan anak tersebut. Kemampuan kreativitas seseorang pada umumnya berkembang secara bertahap. Erat kaitannya dengan perkembangan kreativitas adalah kemampuan berfikir. Berfikir merupakan usaha dari seseorang untuk memeriksa dan menilai informasi-informasi berdasarkan kriteria tertentu. Berpikir sebagai pembentukan ide-ide, reorganisasi dari pengalaman-pengalaman seseorang dan pengorganisasian informasi-informasi kedalam bentuk yang khas. Mengajarkan keterampilan berpikir pada anak sangat penting karena kemampuan berfikir anak belum sepenuhnya berkembang dan anak belum mampu menerapkan berbagai kemampuan berpikir dalam situasi-situasi yang bervariasi dan belum dapat secara spontan menunjukkan kemampuan berpikir. Perkembangan kreativitas memiliki beberapa tahapan perkembangan. Terdapat empat tahapan perkembangan yang berbeda secara kualitatif yaitu tahap sensorimotor (usia 0 - 2 tahun, tahap pra operasional (2 - 7 tahun), tahap operasional konkrit (7 - 11 tahun), dan tahap operasional formal (11 - 16 tahun).

Berdasar pendapat tersebut dapat penulis simpulkan bahwa perkembangan kreativitas anak usia dini merupakan proses berfikir berupa kemampuan untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan sesuatu yang dilakukan secara internal di dalam melakukan kegiatan mewujudkan tingkah laku mengakibatkan seseorang memperoleh pengetahuan yang dibutuhkan, yang meliputi persepsi, simbol, penalaran, pemecahan masalah dimana anak dapat mengambil keputusan secara kompleks dengan apa yang dilihatnya.

Pada dasarnya pengembangan program pembelajaran merupakan upaya dalam mengembangkan pengalaman belajar dengan kegiatan bermain sehingga dapat memperkaya pengalaman anak tentang bermacam kemampuan seperti cara berfikir tentang diri sendiri, tanggap pada pertanyaan, bisa memberikan pendapat serta argumentasi untuk mencari berbagai alternatif. Selain itu hal ini membantu anak mengembangkan kebiasaan setiap karakter dapat dihargai oleh masyarakat serta mempersiapkan mereka masuk dunia orang dewasa dengan tanggungjawab.

Meronce juga dapat dikatakan suatu bentuk permainan edukatif yang sederhana, namun sangat merangsang kreativitas anak dalam bermain dan belajar, berbagai macam susunan pola bisa diubah-ubah sesuai keinginan anak. Kegiatan meronce dengan berbagai bentuk dapat melatih anak berpikir, memahami dan melihat bagaimana sebuah tali dapat masuk lubang kecil. Aktivitas ini bisa membantu mengasah kesabaran anak mencari pemecahan masalah melatih koordinasi mata serta tangannya.

Adapun usaha yang dilakukan dalam upaya mengembangkan kreativitas anak salah satunya dengan meronce. Meronce bukan sekedar bernain saja, didalamnya banyak hal yang digali antara lain anak belajar tentang warna, bentuk, motif, pola serta konsep jumlah atau berhitung. Meronce membutuhkan ketajaman mata dan konsentrasi baik saat memasukan manik-manik ke (tali, benang bool, benang karet, senar), saat mengikat tali, senar sebelum meronce, maupun pada saat anak memilih motif manik-manik apa yang akan dimasukan kesenar/benang bool selanjutnya.

Saat anak meronce, lambat laun kemampuannya untuk menilai mana hasil roncean dengan pola yang indah akan terasa, anak akan belajar mengganti motif manik manik tertentu. Lalu menyusunnya hingga menghasilkan karya menurutnya bagus. Dengan demikian anak merasa puas atas karyanya. Saat anak suka dan menikmati proses meronce anak pun akan terdorong untuk belajar lebih dan lebih sehingga menghasilkan hasil karya roncean yang semakin bagus. Daya imajinasi anak terasa pada saat menyusun dan membentuk pola tertentu. Anak bisa menghasilkan roncean gelang, kalung ataupun hiasan lainnya. Terkadang akan menjadi sesuatu yang tidak kita duga sebelumnya. Kegiatan meronce juga

membantu anak mengasah kemampuan motorik halusnya yaitu memegang benda kecil seperti manik–manik.

Kegiatan ini bisa meningkatkan kreativitas pada anak. Seperti halnya pembelajaran yang dilakukan di PPT Anggrek Kecamatan Mulyorejo Surabaya yaitu pembelajaran meronce. Untuk mengatasi permasalahan tersebut peneliti langsung menyelesaikan masalah di atas. Adapun kelebihan dari kegiatan meronce diantaranya anak lebih kreatif dalam mengikat tali, anak kreatif mengenal warna, anak lebih sabar dan kreatif dalam menyelesaikan kegiatan meronce, anak lebih kreatif dalam mengenal bentuk manik, anak lebih kreatif dalam menggunakan tali. Anak lebih kreatif menjawab pertanyaan-pertanyaan dari guru. Berdasarkan hal ini peneliti ingin mengadakan penelitian yang berjudul “Pembelajaran Meronce Dengan Media Manik-Manik di PPT Anggrek Surabaya Kelompok B Usia 3-4 Tahun”.

B. Fokus Penelitian

Penulis harus mempunyai fokus masalah penelitian yang telah ditentukan agar dalam penelitiannya tidak melebar atau menyempit atau bahkan malah tidak sesuai dengan yang dimaksudkan dalam penelitian. Oleh karena itu, dengan melihat dari uraian tersebut maka penelitian ini berfokus pada pembelajaran meronce dengan media manik-manik dalam mengembangkan kreativitas anak kelompok B usia 3-4 Tahun di PPT Anggrek Surabaya.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian tersebut diatas maka yang akan dibahas dalam penelitian ini:

1. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran meronce dengan media manik-manik di PPT Anggrek Surabaya anak kelompok B usia 3-4 tahun?
2. Bagaimana hasil kreativitas pembelajaran meronce dengan media manik-manik anak kelompok B usia 3-4 tahun di PPT Anggrek Surabaya?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran meronce dengan media manik-manik di PPT Anggrek Surabaya anak kelompok B usia 3-4 tahun
2. Mendeskripsikan hasil kreativitas pembelajaran meronce dengan media manik-manik anak kelompok B usia 3-4 tahun di PPT Anggrek Surabaya.

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat baik dari segi teoretis maupun praktis sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis
 - a. Hasil penelitian diharapkan mampu menambah wawasan pembelajaran meronce dengan media manik-manik pada anak usia dini.
 - b. Sebagai tambahan pengetahuan keilmuan tentang pembelajaran meronce dengan media manik-manik anak usia dini.
2. Manfaat Praktis
 - a. Sekolah
 - Dapat meningkatkan mutu pembelajaran di PPT Anggrek
 - Melalui peningkatan partisipasi anak dan kinerja guru di PPT Anggrek
 - b. Anak
 - Anak bisa kreatif dengan kemampuannya
 - Anak bisa menyebutkan macam-macam warna
 - Anak bisa mengatakan macam-macam bentuk
 - Anak bisa menyelesaikan pekerjaannya dengan hati-hati
 - c. Guru

Hasil penelitian dipergunakan sebagai salah satu teori dan bahan pertimbangan dalam mengembangkan mutu pendidikan dan menciptakan suasana yang kondusif di sekolah dengan menggunakan pembelajaran meronce dengan media manik-manik anak usia dini yang dapat menunjang proses pembelajaran sehingga guru dapat menganalisis terjadinya permasalahan tentang pembelajaran meronce dengan media

manik-manik anak usia dini dan sebagai masukan dalam memberikan bentuk pengajaran yang lebih menyenangkan, mudah diterima anak dalam pembelajaran.

d. Bunda

- Bunda dapat menerapkan penelitian tindakan kelas
- Bunda semakin kreatif membuat media
- Pengalaman berguna bagi masa sekarang dan yang akan datang, meringankan bunda membuat strategi untuk mengembangkan kreatifitas anak.
- Membuat pengetahuan bunda tentang perlunya peranan mereka terhadap cara belajar anak.
- Memotivasi guru untuk memiliki persiapan, penguasaan, keterampilan yang baik dalam menyampaikan materi penerapan media meronce mengembangkan kreativitas pada anak usia dini.

e. Peneliti

Hasil penelitian ini dapat menambah dan memperkaya pengetahuan penulis, serta memberikan wawasan baru mengenai pembelajaran meronce dengan media manik-manik anak usia dini.