

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Program pendidikan Taman Kanak-Kanak bertujuan untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki oleh anak. Hal tersebut senada dengan apa yang diungkapkan dalam Depdikbud (1995 : 1) bahwa “tujuan pendidikan Taman Kanak-kanak adalah untuk membantu meletakkan dasar ke arah perkembangan sikap, pengetahuan, keterampilan dan daya cipta yang diperlukan oleh anak didik dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan untuk pertumbuhan serta perkembangan selanjutnya”.

Dalam kehidupan kita sehari-hari, sering kita jumpai beberapa anak mempunyai aktifitas yang berlebihan seperti loncat-loncat, lari-lari, menendang bola, mengganggu temannya yang sedang bermain, dan lain-lain. Tetapi, ada juga anak yang pendiam tidak mau melakukan aktifitas tanpa disuruh oleh guru maupun orang tua, ada juga anak yang mempunyai banyak ide, akal, dan banyak cara dalam menghadapi masalah, anak yang seperti itu diharapkan kelak menjadi anak yang kreatif dan dapat mengembangkan bakat kreativitasnya.

Supriadi (1994) mengutarakan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada. Kreativitas memiliki peran penting yang harus dikembangkan. Karena kreativitas membawa dampak bagi kehidupan anak di masa mendatang. Salah satu alasan pentingnya kreativitas menurut Munandar (Rachmawati dan Kurniati, 2003 : 48) adalah dengan berkreasi orang dapat mewujudkan dirinya, dan perwujudan diri merupakan kebutuhan pokok pada tingkat tertinggi dalam hidup manusia sebagaimana yang dikembangkan oleh teori Maslow.

Hurlock (1999:11) mengemukakan beberapa factor pendorong yang dapat meningkatkan kreativitas, yaitu ; waktu, Kesempatan menyendiri, Dorongan, Sarana,

Lingkungan yang merangsang, Hubungan anak dan orang tua yang tidak posesif, Cara mendidik anak, Kesempatan untuk memperoleh pengetahuan.

Salah satu potensi yang harus dikembangkan pada anak usia dini yaitu daya cipta atau kreativitas. Menurut Gordon & Browne (Moeslihatoen, 2004 :19) Kreativitas merupakan kemampuan anak untuk menciptakan gagasan baru yang asli dan imajinatif serta kemampuan mengadaptasi gagasan baru dengan gagasan yang sudah dimiliki.

Kreativitas sangat perlu dikembangkan dalam diri anak karena dengan memiliki kreativitas atau berfikir kreatif anak akan mampu menyelesaikan suatu masalah dan dapat meningkatkan kualitas hidupnya di masa yang akan datang. Munandar (1999 : 47-48) mengungkapkan bahwa :

Pentingnya kreativitas dipupuk dan dikembangkan pada anak yaitu pertama, karena dengan berkreasi orang dapat mewujudkan dirinya, dan perwujudan diri termasuk adalah satu kebutuhan pokok dalam hidup manusia. Kedua, dengan kreativitas akan mampu melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah. Ketiga, kreativitas dapat bermanfaat dan memberikan kepuasan kepada individu. Keempat, kreativitas memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya.

Salah satu cara untuk meningkatkan kreativitas anak Taman Kanak-Kanak adalah dengan cara bermain.

Menurut Solehuddin (1997) dalam bermain anak dapat melakukan berbagai kegiatan yang sangat kaya, dimana kegiatan yang dilakukan tidak sekedar mempraktekan kemampuan dan keterampilan yang sudah dikuasai anak (berfungsi sebagai *exercise*), akan tetapi lebih dari itu mencakup pula kegiatan untuk mencoba, meneliti, dan bahkan menemukan hal-hal yang baru (berfungsi investigatif dan generatif), sehingga dapat mendukung pemberdayaan berbagai aspek perkembangan anak.

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan oleh peneliti, permasalahan yang terjadi di Taman Kanak-kanak Al – Ukhuwwah yaitu pada saat pengembangan kreativitas.

Anak tidak dapat membuat bentuk yang berbeda dengan temannya, anak tidak dapat memecahkan masalah yang sebenarnya dapat mereka selesaikan sendiri, beberapa anak tidak dapat merespon dengan baik setiap pertanyaan yang diberikan guru, anak hanya. Anak tidak dapat menuangkan ide gagasan dan imajinasinya. Kurangnya kepercayaan anak saat membuat sesuatu yang baru.

Pembelajaran di TK Al-Ukhuwwah lebih berpusat kepada guru. Dimana guru memberikan pembelajaran kepada anak layaknya kepada orang dewasa. Pembelajaran yang diberikan lebih banyak kepada pembelajaran baca tulis hitung atau seringkali disebut dengan CALISTUNG. Pembelajaran yang anak terima hampir sama dengan pembelajaran seperti di SD. Anak-anak jarang sekali bermain di tempat bermain. Mereka lebih banyak menghabiskan waktu di kelas untuk mengerjakan pekerjaan yang telah guru sediakan. Tidak hanya itu, anak-anak pun harus mengerjakan buku paket dan majalah. Kegiatan itu dilakukan setiap hari oleh anak.

Tidak banyak kegiatan yang diberikan guru kepada anak untuk meningkatkan dan mengembangkan kreativitasnya. Kegiatan kreativitas yang diberikan sebatas mewarnai, menempel, dan mencocok gambar yang telah tersedia di buku paket dan majalah anak. Sehingga guru tidak maksimal dalam proses pengembangan kreativitas anak.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti ingin meningkatkan kreativitas anak melalui metode bermain lasy. Melalui bermain lasy diharapkan dapat meningkatkan kreativitas anak di Taman Kanak-kanak Al-Qur'an Al-Ukhuwwah. Seperti yang diungkapkan oleh Kak Seto, psikolog yang khusus berkenaan dengan dunia anak. Beliau mengatakan, permainan lasy pada prinsipnya memang sangat bagus karena merangsang kreativitas anak (hama-bead.com, 2012).

Lasy merupakan alat peraga Interlocking, di mana semua komponen dapat terhubung dan dapat membentuk ratusan bentuk. Lasy mendapat penghargaan Spiel Gut, penghargaan dari perkumpulan para pakar psycholog dan Lasy dinobatkan sebagai alat peraga efektif untuk menstimulus otak kanan. Adapun sistem pendidikan sekolah di Indonesia dominan menstimulus otak kiri (hama-bead.com, 2012).

Lasy memiliki warna yang menarik sehingga anak akan lebih mudah saat membuat bentuk, selain itu lasy aman untuk digunakan oleh anak usia Taman Kanak-Kanak.

Melalui bermain lasy, diharapkan anak dapat menuangkan ide, gagasan, dan imajinasinya dalam membuat bentuk, anak akan lebih percaya diri saat membuat suatu bentuk baru, anak dapat menceritakan hasil karyanya kepada guru dan temannya, anak dapat lebih berkonsentrasi dan dapat merespon dengan baik setiap pertanyaan yang diberikan guru.

Berdasarkan uraian di atas, maka jelaslah bahwa metode bermain lasy merupakan salah satu metode yang dapat membantu mengembangkan kreativitas anak Taman Kanak-kanak. Maka dari itu, penelitian ini memfokuskan kajian pada upaya **“PENERAPAN METODE BERMAIN LASY UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK TAMAN KANAK-KANAK”** (*Penelitian Tindakan Kelas terhadap anak kelompok B TKA Al-Ukhuwwah Jl.Wastukencana No.27 Bandung*)

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, maka masalah utama dalam penelitian ini dirumuskan sebagai :

Adapun pembatasan masalah dari penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana kondisi objektif kreativitas anak TK Al-Ukhuwwah sebelum diberikan metode bermain lasy untuk meningkatkan kreativitas?
2. Bagaimana pelaksanaan penerapan metode bermain lasy untuk meningkatkan kreativitas anak kelompok B di TK Al-Ukhuwwah ?

Siti Komariyah, 2013

Penerapan Metode Bermain Lasy Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Taman Kanak-Kanak
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

3. Bagaimana peningkatan kreativitas anak setelah diterapkan metode bermain lasy di kelompok B TK Al-Ukhuwwah?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian terdiri atas dua bagian, yaitu tujuan umum dan tujuan khusus.

1. Tujuan Umum

Secara umum, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran objektif kreativitas anak melalui metode bermain lasy di TK Al-Ukhuwwah Kota Bandung.

2. Tujuan Khusus

Adapun tujuan khusus dari penelitian ini adalah :

- a. Untuk memperoleh gambaran objektif tentang kreativitas anak sebelum diterapkan metode bermain lasy di TK Al-Ukhuwwah Kota Bandung
- b. Untuk memperoleh gambaran tentang pelaksanaan metode bermain lasy untuk meningkatkan kreativitas anak di TK Al-Ukhuwwah
- c. Untuk memperoleh gambaran tentang peningkatan kreativitas anak kelompok B TK Al-Ukhuwwah setelah diterapkannya metode bermain lasy.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan penulis dari penelitian ini adalah :

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan memberikan pengetahuan, khususnya metode ini menjadi salah satu metode yang dapat digunakan guru dalam meningkatkan kreativitas anak Taman anak-Kanak.

2. Manfaat Praktis

Siti Komariyah, 2013

Penerapan Metode Bermain Lasy Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Taman Kanak-Kanak
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

a. Bagi Peneliti

Sebagai penambah wawasan / ilmu pengetahuan tentang metode pembelajaran pada umumnya, dan metode bermain lasy dalam meningkatkan kreativitas anak pada khususnya.

b. Bagi Guru Taman Kanak-kanak

Diharapkan dari penelitian ini akan memberikan masukan bagi guru TK dalam menerapkan metode bermain lasy dalam meningkatkan kreativitas anak.

c. Bagi peneliti Selanjutnya

Diharapkan dari penelitian ini dapat dijadikan kajian lebih lanjut bagi peneliti selanjutnya mengenai hal yang sama secara lebih mendalam.

E. Struktur Organisasi Skripsi

Dalam penyusunan skripsi terdapat lima bab. Bab I berisi Pendahuluan, Bab II berisi Kajian Teoritis, Bab III berisi Metodologi Penelitian, Bab IV berisi Hasil Penelitian dan Pembahasan, Bab V berisi Kesimpulan dan Saran.