

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah hal yang terpenting dalam kehidupan seseorang. Melalui pendidikan seseorang dapat di pandang terhormat, memiliki karir yang baik serta dapat bertingkah sesuai norma-norma yang berlaku, adanya perkembangan zaman di dunia pendidikan yang terus berubah dengan signifikan sehingga banyak merubah pola pikir pendidik, dari pola pikir yang awam dan kaku menjadi lebih modern. Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang paling mendasar dan menempati kedudukan yang sangat strategis dalam upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian stimulus agar membantu perkembangan, pertumbuhan baik jasmani maupun rohani sehingga anak memiliki kesiapan memasuki pendidikan yang lebih lanjut.

Usia dini merupakan usia kritis sekaligus strategis dalam proses pendidikan, karena dapat mempengaruhi proses serta hasil pendidikan seseorang di masa mendatang. Masa anak-anak adalah usia untuk belajar, menjelajah, bertanya, bermain, berkreasi, dan juga meniru. Anak usia dini adalah sesuatu yang sangat penting dalam perkembangan kepribadiannya. Pada masa ini anak mempunyai rasa ingin tahu yang sangat besar, melakukan apapun untuk memenuhi rasa ingin tahunya dan anak mudah dibentuk oleh karena itu anak perlu dibimbing dengan cara yang baik dan sesuai dengan usianya, dan pendidik perlu

terlibat langsung dan bertanggung jawab terhadap keberhasilan proses pembelajaran. Salah satu amanat luhur yang tercantum dalam UUD 1945 adalah, Mencerdaskan Kehidupan Bangsa. Langkah pemerintah untuk mewujudkan UUD 1945 tersebut adalah dengan membuat UU. No 20 tahun 2003 tentang SIKDIKNAS pasal 1 butir 14 berbunyi: “Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah pembinaan untuk anak usia 0-6 tahun yang dilakukan dengan stimulasi pendidikan untuk membantu pertumbuhan jasmani dan rohani agar anak siap untuk mengikuti pendidikan selanjutnya. tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini. Terdapat dua tujuan di selenggarakannya pendidikan anak usia dini, yaitu:

1. Tujuan utama membentuk anak Indonesia yang berkualitas, yaitu anak yang tumbuh dan berkembang sesuai dengan tingkat perkembangannya, sehingga memiliki kesiapan yang optimal dalam memasuki pendidikan dasar serta mengurangi kehidupan di masa dewasa.
2. Tujuan penyerta membantu menyiapkan anak mencapai kesiapan belajar (akademik) disekolah.

Ditinjau dari Kurikulum Paud usia 3-6 tahun adalah suatu proses yang mencakup pengamatan dan eksplorasi, eksperimen, pemecahan masalah, dan koneksi, pengorganisasian, komunikasi, dan nonformasi yang di wakili atau mewakili. 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.

Dalam usia 5-6 tahun jika atau dilihat dari satuan paud maka materi-materi isi atau kontent dari Tk kelompok A dan Tk kelompok B atau pemecahan masalah sebagian dari keterampilan proses atau memerlukan aktifitas berfikir untuk memecahkan, menghubungkan sesuatu.

Usia dini merupakan usia yang paling efektif untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki anak. Banyak orang menyebut masa usia dini merupakan masa-masa keemasan (*golden age*). Karena berbagai aspek perkembangan dapat tumbuh dan berkembang dengan baik pada masa itu. Sejalan dengan itu, Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan salah satu bentuk pendidikan) untuk bisa terarah dalam masa keemasannya. Menurut Undang-Undang RI Nomer 20 Tahun 2003 , “Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut”. (UU No 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Bab 1, Pasal 1).

Stimulasi kepada anak dilakukan melalui belajar sambil bermain tentang berbagai hal yang bermanfaat untuk mengembangkan kemampuan yang telah dimilikinya sejak lahir maupun kemampuan yang akan ia gali ketika telah terstimulasi secara baik. Stimulasi dengan permainan akan menjadi hal yang menyenangkan bagi anak-anak sehingga mereka berusaha menyelidiki dan mendapatkan pengalaman yang kaya. Setiap anak memiliki insting untuk bermain karena menjadi kebutuhan mereka dalam beraktivitas menggunakan pola tertentu

yang sangat membantu proses tumbuh kembangnya. Proses tersebut tidak hanya menyangkut pertumbuhan fisik motoriknya saja, tetapi juga berkaitan dengan perkembangan yang ia bawa sejak lahir yaitu kematangan sosial, emosional, dan mental. Selain itu juga dapat mengembangkan kecerdasan-kecerdasannya yang bisa ia pelajari. Dalam kaitan inilah diperlukan kreativitas anak dikembangkan untuk membantu anak memecahkan setiap persoalan yang dihadapi anak berhubungan dengan keseharian anak, sumber pendidikan anak Usia Dini. Usia dini atau pra sekolah merupakan usia yang efektif untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki anak-anak.

Kreativitas tidak timbul dengan sendirinya tetapi perlu distimulasi melalui permainan atau latihan menurut Azhari, (2017) bahwa bermain memberikan kesempatan pada anak untuk mengembangkan kreativitasnya. Ia dapat bereksperimen dengan gagasan baik yang menggunakan alat permainan (Balok yaitu salah satu alat permainan edukatif yang sering di mainkan oleh anak Tk). Permainan balok adalah salah satu bentuk permainan yang dapat mengembangkan kreativitas anak Tk. Kreativitas anak dapat di dukung dengan banyak faktor antara lain moral, media, strategi model pembelajaran, anak guru, sarana dan prasarana dengan demikian anak dapat belajar berbagi keterampilan dengan senang hati, tanpa merasa terpaksa untuk mempelajarinya, bermain merupakan jembatan bagi anak dan belajar secara informal menjadi formal sebagai contoh bermain melalui alat peraga balok. Dimana anak mempelajari berbagai bentuk geometris, mengetahui warnanya dan mengetahui bentuknya. Dalam hal ini di atas tenaga pendidik di harapkan dengan pelaksanaan pembelajaran melakukan

pendekatan tersendiri selanjutn agar dapat disenagi anak, memberikan motivasi untuk berfikir kreatif dan menemukan hal-hal baru pada kegiatan pembelajaran terutama pada alat peraga yang ada, dalam hal ini melalui kegiatan belajar guru dapat mengambil banyak alternatif yang bisa dilakukan, menambah jumlah alat peraga yang ada utamanya balok dengan berbagai macam bentuk dan warna, ketersediaan media,alat peraga sehingga guru dapat meningkatkan kreativitas anak dalam proses pembelajaran mengajar dan adanya kesiapan yang matang dalam pelaksanaan pembelajaran, agar dapat menciptakan anak yg cerdas, kreatif dan berguna bagi bangsa dan negara.

Bermain merupakan pekerjaan masa kanak-kanak dan cermin pertumbuhan anak. Selain itu bermain merupakan kegiatan yang memberikan kepuasan bagi diri sendiri. Melalui bermain anak memperoleh pembatasan dan memahami kehidupan. Oleh sebab itu bentuk kegiatan yang memberi kesenangan dan kepuasan bagi anak adalah bermain. Begitu besar nilai bermain dalam kehidupan anak karena pemanfaatan kegiatan bermain dalam pelaksanaan program kegiatan anak merupakan syarat mutlak yang tidak bisa diabaikan. Bermain merupakan kegiatan yang memberikan kesenangan dan dilaksanakan untuk kegiatan itu sendiri, yang lebih ditekankan pada caranya dari pada hasil yang diperoleh dari kegiatan itu. Aktivitas bermain balok terhadap anak usia dini dimaksudkan agar anak belajar tanpa merasa ada tekanan dan paksaan secara psikis. Anak belajar dengan memiliki rasa senang dan gembira. Guru mempunyai peran untuk mengembangkan dan meningkatkan sumber daya manusia harus mampu setiap saat mengembangkan dirinya agar kompetensi dan sikap profesionalnya tetap

terjaga. Penggunaan aktivitas bermain balok dalam kegiatan Pendidikan Anak Usia Dini banyak digunakan oleh berbagai sekolah Taman Kanak-Kanak. Bermain balok sangat efektif bila digunakan untuk kegiatan belajar mengajar peserta didik dari usia dini, hal ini lebih disebabkan oleh keadaan masa kanak-kanak yang penuh dengan dunia fantasi. Bagi anak usia dini, benda apa saja dapat dijadikan suatu permainan yang menyenangkan bagi anak itu sendiri. Pada saat bermain anak bermain dan berinteraksi dengan objek dan mempelajari media tersebut

Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala sekolah di TK Tunas Mawar 3 Desa Sukomulyo Kecamatan Rowokele Kab. Kebumen didapatkan bahwa anak masih kurang rasa percaya diri untuk mengkreasikan sesuatu sesuai dengan idenya sendiri. Kemudian hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti terlihat bahwa pada saat anak membangun dan menciptakan suatu bentuk dengan balok masih ada beberapa anak yang kebingungan, sehingga belum mampu menunjukkan sikap mandiri dan menyelesaikan kegiatan dalam bermain balok, sehingga anak masih dibantu oleh guru.

Dilihat dari permasalahan di atas bahwa aktivitas bermain balok tersebut belum maksimal dalam mengembangkan kreativitas anak, hal itu dikarenakan anak kurang mengerti cara bermain balok yang benar. Selain itu anak kurang mandiri dan guru yang belum memahami cara bermain balok seperti apa yang dapat menarik minat anak dan media yang digunakan kurang bervariasi misalkan hanya menggunakan balok kayu saja. Dalam kegiatan belajar mengajar ini, guru memerlukan kemampuan untuk menciptakan suatu yang menyenangkan, guru

sebagai salah satu kunci keberhasilan pembelajaran di TK selalu mengupayakan agar pembelajaran berlangsung dengan baik, menarik, dan menyenangkan, misalnya dengan memberikan metode pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhannya, sehingga anak akan lebih bebas berkreasi dan mengembangkan potensi pada diri anak. Adapun dalam mengembangkan kreativitas anak, ada beberapa hal yang harus dilakukan oleh seorang guru yaitu, menciptakan rasa aman kepada anak untuk mengekspresikan kreativitasnya, mengakui dan menghargai gagasan anak, membantu anak memahami divergensinya dalam berfikir dan bersikap dan bukan untuk menghukumnya, memberi peluang untuk mengkomunikasikan gagasannya, memberikan informasi mengenai peluang-peluang yang tersedia.

Pembelajaran di TK membutuhkan guru yang mampu memerankan perannya sebagai pembimbing, motivator, dan fasilitator dalam setiap langkah menjalankan tugas. Kegiatan belajar pada anak mengutamakan bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain, mengeksplorasi benda-benda yang ada disekitar mereka merupakan kegiatan yang menyenangkan. Hal ini dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang efektif untuk anak adalah melalui sesuatu kegiatan yang berorientasi bermain, bermain sebagai bentuk kegiatan belajar di TK yang menyenangkan. Aktivitas bermain balok merupakan sebuah aktivitas yang menyenangkan bagi anak bahkan bermain balok adalah mainan yang tidak asing lagi, karena saat dulu 1979 sekolah di TK balok juga sudah ada dimainkan disekolah. Dengan bermain balok anak dapat membangun suatu bangunan, anak dapat mengetahui berbagai warna dan bentuk balok. Bermain balok merupakan

salah satu kegiatan anak dalam berkreasi. Karena dengan kegiatan tersebut anak dapat mengembangkan imajinasi dan rasa percaya diri. Bermain adalah kegiatan pokok dan penting untuk anak, karena bermain bagi anak mempunyai nilai yang sama dengan bekerja dan belajar bagi orang dewasa. Artinya bermain merupakan sarana untuk mengubah kekuatan potensial yang ada dalam diri anak menjadi berbagai kemampuan dan kecakapan dalam kehidupan anak kelak. Pada setiap anak memiliki kemampuan untuk berimajinasi dan menciptakan sesuatu, Kemampuan yang ada dirangsang dan dibina sehingga memperoleh kesanggupan untuk berimajinasi kemudian menciptakan sesuatu sesuai dengan daya ciptanya. Rasa puas akan hasil bentuk ini merupakan dorongan bagi anak untuk ingin selalu menciptakan suatu yang baru dan mendorong untuk lebih kreatif lagi.

Dalam mengoptimalkan berbagai potensi yang dimiliki anak pada masa pertumbuhannya, khususnya pada masa kanak-kanak hingga usia sekolah maka perlu diperhatikan bagaimana cara anak memanfaatkan mainannya dan bagaimana mainannya mempengaruhi dirinya. Berbagai upaya telah dilakukan oleh guru dalam mengembangkan kreativitas pada anak, seperti menggambar, mewarnai, menjiplak, melipat, menggunting, atau kegiatan yang lainnya akan tetapi belum dapat mengembangkan kreativitas pada anak secara signifikan. Padahal jika anak tidak bosan mengerjakan keterampilan, hasil prakarya anak dapat meningkatkan kecerdasan visual spasial anak.

Di Tk Tunas Mawar 3, menemukan beberapa masalah, mengenai kreativitas anak melalui permainan balok yang belum berkreasi bagi anak, misalnya anak masih belum mengetahui perbedaan balok, balok segi tiga dan persegi panjang, dan anak belum mampu menyusun balok sesuai bentuknya, Hal ini disebabkan karena masih kurangnya kreativitas anak dalam permainan balok. Mengingat pentingnya kreativitas anak bagi perkembangan anak, maka peneliti tertarik untuk mengambil judul “Penggunaan Media Balok Untuk Meningkatkan Kemampuan Kreativitas anak usia 5-6 tahun” Melihat dari hal tersebut alasan peneliti mengangkat penelitian di TK Tunas mawar 3. Karena hal tersebut sesuai dengan kondisi objektif yang ada di lingkungan tersebut. Sehingga dianggap perlu untuk dilakukan penelitian guna memberikan gambaran umum tentang penyelenggaraan di TK Tunas Mawar 3 agar peserta didik mampu meningkatkan kemampuan kreativitas anak dalam permainan balok.

Melihat konteks tersebut bahwa dengan adanya permainan balok anak mampu meningkatkan kemampuan kreativitas anak melalui permainan balok. Dalam hal ini peneliti harus melakukan pelaksanaan pembelajaran peneliti melakukan pendekatan agar dapat disenangi anak, memberikan motivasi untuk berfikir kreatif dan menemukan hal-hal baru pada kegiatan pembelajaran terutama pada alat peraga balok.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana pengaruh media balok terhadap meningkatkan kemampuan kreativitas anakusia 5-6 tahun di TK Tunas Mawar 3 ?
2. Bagaimana Efektivitas penerapan media balok terhadap kemampuan kreativitas anak usa 5-6 tahun di TK Tunas Mawar 3 dilihat dari :
3. Kendala apa yang dihadapi oleh guru dan anak dalam meningkatkan kemampuan kreativitas dengan menggunakan media balok.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui :

1. Bagaimana penggunaan media balok dapat berpengaruh dalam meningkatkan kemampuan kreativitas pada anak usia 5-6 tahun di TK Tunas Mawar 3.
2. Bagaimana Efektivitas media balok pada pembelajaran anak usia 5-6 tahun.
3. Kendala apa saja yang dihadapi guru dan anak dalam menggunakan media balok ini.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat dan kegunaan dalam pendidikan baik secara langsung maupun tidak. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperoleh suatu informasi tentang penggunaan media balok untuk meningkatkan kemampuan kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Tunas Mawar 3.

2. Secara Praktis

- a. Bagi Anak

Media Balok ini adalah media yang mampu untuk merangsang anak didik untuk mengembangkan kreativitas dan dapat pengalaman langsung bermain balok dikarenakan membuat proses pembelajaran menjadi menyenangkan.

- b. Bagi Guru

Manfaat yang diharapkan bagi guru adalah dapat memberi masukan bagi guru untuk lebih kreatif dalam menyediakan media pembelajaran dan melaksanakan pembelajaran melalui berbagai kegiatan bermain yang bermakna bagi anak.

c. Bagi Kepala Sekolah

Manfaat bagi kepala sekolah dalam penelitian ini adalah untuk memberikan masukan dalam upaya memperbaiki pembelajaran terutama dalam mengembangkan kemampuan kreativitas pada anak usia dini

E. Definisi Operasional

1. Definisi Kreativitas

Kreativitas adalah suatu potensi atau kemampuan anak dalam menghasilkan ide atau gagasan baru dalam proses belajar mengajar. Kreativitas bagi anak merupakan kemampuan seseorang dalam menuangkan ide gagasan, ekspresi terhadap hal yang baru, dapat memecahkan masalah yang sedang mereka hadapi dan sebuah ide dituangkan dalam produk yang baru atau hal yang baru hasilnya mempunyai nilai tinggi bagi karyanya. Dimana kreativitas memberi anak-anak kesenangan dan kepuasan pribadi yang sangat besar penghargaan yang memiliki pengaruh nyata terhadap perkembangan kepribadiannya. Untuk menciptakan sesuatu yang baru berdasarkan ide, gagasan dari hasil penemuan-penemuan sebelumnya dan menjadi karya baru yang berguna.

2. Permainan balok

Permainan balok angka adalah suatu permainan yang sangat menyenangkan yang dapat mendidik serta bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berfikir dan bergaul dengan lingkungan. Kegiatan ini dilakukan untuk

memperoleh kesenangan atau kepuasan dari cara atau alat pendidikan yang digunakan, khususnya usia antara 5 – 6 tahun, Permainan merupakan pendekatan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran pada anak usia dini. Pemberian rangsangan pendidikan dengan cara yang tepat melalui bermain, dapat memberikan pembelajaran yang bermakna bagi anak. Dan bermain merupakan sarana belajar Anak Usia Dini. Permainan balok adalah salah satu permainan Edukatif (APE) yang digunakan dalam proses belajar dan membantu untuk memudahkan guru dalam menyampaikan sesuatu untuk meningkatkan kreativitas. Permainan balok yang dimaksud dengan penelitian ini adalah bentuk permainan yang dilakukan melalui kegiatan bermain untuk membuat bentuk-bentuk tertentu menjadi sebuah karya dengan menggunakan beraneka bahan atau balok. Hal itu juga senada dengan pendapat Chandra mengatakan bermain balok adalah kemampuan dalam mengonstruksi struktur yang digunakan oleh anak untuk mengungkapkan ide-ide kreatif.