

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar belakang masalah

Pendidikan merupakan suatu kebutuhan pokok sangat mutlak yang harus terpenuhi, karena pendidikan pada dasarnya bagi kehidupan manusia berguna untuk membekali pribadi anak usia dini agar individu berkembang secara maksimal.

Pendidikan anak usia dini adalah tingkatan pendidikan sebelum anak menempuh pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilaksanakan melalui pemberian rangsangan pendidikan, agar dapat membantu pertumbuhan serta perkembangan jasmani dan rohani, supaya anak memiliki kesiapan ketika memasuki dunia pendidikan yang lebih lanjut, yang diselenggarakan pada jalur formal, nonformal, serta informal (Kemendiknas, 2010, hal.1).

Seperti yang terdapat pada UU RI Nomor 20 tahun 2003 Pasal 1 ayat 14 tentang system pendidikan nasional yang menyatakan bahwa:

“Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah jenjang pendidikan sebelum pendidikan dasar yang merupakan 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 pendidikan lebih lanjut” (Kemendiknas, 2010, hal.3).

Dari penjabaran undang-undang diatas, peneliti dapat menyimpulkan rentang usia 5-6 tahun adalah usia kritis sekaligus strategi dalam proses pendidikan dan dapat mempengaruhi proses serta hasil pendidikan seseorang selanjutnya, artinya pada periode ini merupakan periode kondusif untuk meningkatkan berbagai kemampuan, kecerdasan, bakat, kemampuan fisik, bahasa, sosio-emosional dan spiritual termasuk didalamnya kreativitas belajar.

Masa kanak-kanak merupakan masa keemasan anak, sehingga pada masa ini masa yang amat penting dalam memperhatikan pertumbuhan dan

perkembangan anak. Pemilihan permainan yang benar dan tepat dapat menstimulus pertumbuhan serta perkembangan anak. Undang-undang ini mengamanatkan bahwa pendidikan harus dipersiapkan secara terencana dan bersifat holistik sebagai dasar anak memasuki pendidikan lebih lanjut.

Kreativitas merupakan suatu proses dalam menghasilkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan ataupun benda dalam bentuk atau serangkaian gagasan yang menghasilkan. Penekanan pada tindakan menghasilkan dari pada hasil akhir dalam tindakan tersebut. secara operasional, pengertian kreativitas dapat dirumuskan sebagai kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan (fleksibilitas), orisinalitas dalam berpikir, serta kemampuan untuk mengelaborasi (mengembangkan, memperkaca, memperinci) suatu gagasan (Sunarto, 2018, hal 7).

Kreativitas seseorang ditandai dengan beberapa ciri yang ada, seperti yang dikemukakan oleh Munandar. Ciri-ciri dari sikap kreatif yaitu:

1. Mempunyai daya imajinasi kuat
2. Mempunyai inisiatif
3. Mempunyai minat luas
4. Mempunyai kebebasan dalam berfikir
5. Bersifat ingintahu
6. Selalu ingin dapat pengalaman-pengalaman baru
7. Mempunyai kepercayaan diri yang kuat
8. Penuh semangat
9. Berani mengambil resiko
10. Berani berpendapat dan memiliki keyakinan. (Susanto, 2011, hal.118-119)

Kreativitas sangat penting untuk ditingkatkan dalam diri anak khususnya bagi anak usia Taman Kanak-Kanak. Dengan kreativitas anak mampu mengekspresikan ide dan gagasan dalam dirinya, sehingga mereka terlatih untuk menyelesaikan suatu masalah dari berbagai sudut pandang dan mampu melahirkan banyak ide dan gagasan. Kreativitas dapat ditingkatkan melalui imajinasi. Asumsi belajar yang hanya melalui buku, bagi anak prasekolah khususnya taman kanak-kanak adalah sangat naif, sebaliknya anak seusia

mereka akan lebih banyak belajar dari pada melalui simbol simbol tertulis. Kurangnya peningkatan yang terdapat pada diri anak dapat menyebabkan tumbuh kembang kreativitas anak menjadi lebih lambat, atau bahkan dapat membuat anak menjadi stagnan kedepannya dalam hal memahami sesuatu.

Stimulasi yang diberikan pada anak usia dini bisa dilakukan dengan cara memberikan pembelajaran melalui bermain. Pembelajaran melalui bermain akan membawa anak usia dini pada pengalaman belajar yang lebih mengesankan dan menyenangkan. Sehingga anak dapat lebih rileks dan santai saat menerima pembelajaran, harapannya agar anak usia dini dapat mengembangkan kreativitas yang ada pada dirinya, salah satunya seperti permainan konstruktif (balok).

Berdasarkan hasil observasi awal yang peneliti lakukan peneliti menemukan masalah untuk meningkatkan kreativitas anak. ditemukan bahwa pada TK Amanah, pada saat bermain konstruksi yang mampu menuangkan ide, sangat mampu belum ada, berkembang baik 2 orang, mulai berkembang 10 orang, dan kurang mampu tidak ada. Selanjutnya, yang mampu menciptakan permainan, sangat mampu belum ada, berkembang baik 3 orang, mulai berkembang 9 orang, dan belum berkembang tidak ada. Kemudian yang mampu menunjukkan kreativitasnya, sangat mampu belum ada, berkembang baik 2 orang, mulai berkembang 10 orang, dan kurang mampu tidak ada, selanjutnya mampu menunjukkan kreasi menjadi sebuah bangunan, sangat mampu belum ada, berkembang baik 3 orang, mulai berkembang 9 orang, dan kurang mampu tidak ada.

Permasalahan tersebut dapat di atasi dengan menerapkan kegiatan bermain konstruksi. Di mana bermain konstruksi tidak hanya mengasah, keterampilan motorik halus tapi juga melatih kreativitas anak usia 5-6 tahun. Permainan konstruktif merupakan permainan yang mengasah kemampuan berpikir kreatif untuk memberi nama dan mengidentifikasi serangkaian benda menurut tampilannya, ukurannya, atau karakteristik lain termasuk gagasan bahwa serangkaian benda-benda dapat menyertakan benda lainnya kedalam rangkaian tersebut, misalnya membangun konstruksi dapat membantu

mengembangkan kreatifitas anak. Dalam permainan konstruktif ini anak dapat menggunakan alat permainan seperti Balok, Maze, Puzzle dan Plastisin (Moeslichatoen, 1997, hal.268).

Permainan konstuktif balok merupakan pusat permainan yang dapat meningkatkan kemampuan dalam kegiatan yang sifatnya konstruktif dengan membangun bangunan yang kompleks menggunakan balok unit yang dapat meningkatkan perkembangan koordinasi mata dan tangan, melatih keterampilan motorik halus, melatih anak dalam memecahkan masalah. Balok merupakan salah satu alat permainan yang banyak dijumpai di lembaga PAUD, karena selain bentuknya yang sederhana, balok dapat dimainkan oleh anak-anak dengan berbagai cara sesuai dengan imajinasi dan kreativitasnya. permainan kosntruktif balok sangat peting dalam meningkatkan kreativitas anak didik karena dengan permainan konstruktif balok anak didik diberikan kesempatan untuk berpikir dan bertindak imajinatif untuk mengekspresikan dorongan-dorongan kreatifnya dan anak didik terlibat dalam suatu kreasi atau konstruksi suatu produk ciptaan sendiri. Semakin berkembang imajinasinya, maka semakin kreatif anak didik dalam menciptakan suatu konstruksi atau bentuk.

Dengan demikian kreativitas anak akan meningkat secara perlahan, sehingga dari uraian diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: **“Implementasi Metode Permainan Konstruktif Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Amanah Kota Medan”**.

1.2. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang mendasari penelitian, agar penelitian ini lebih terarah dan terfokus untuk mencapai tujuan/sasaran yang diharapkan, sehingga peneliti memfokuskan batasan permasalahan penelitian ini pada Implementasi Metode Permainan Konstruktif (Balok) Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Amanah Kota Medan.

1.3. Rumusan masalah

Berdasarkan uraian masalah di atas, maka dapat penulis sajikan masalah tersebut sebagai berikut:

1. Bagaimana Kreativitas permainan konstruktif anak usia 5-6 tahun di TK Amanah Kota Medan
2. Bagaimana implementasi permainan konstruktif anak usia 5-6 tahun di TK Amanah Kota Medan?
3. Apa saja faktor pendukung dan penghambat implementasi permainan konstruktif dalam meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Amanah Kota Medan?

1.4. Tujuan penelitian

Tujuan penelitian ini yaitu:

1. Untuk mendeskripsikan Kreativitas permainan konstruktif anak usia 5-6 tahun di TK Amanah Kota Medan
2. Untuk mendeskripsikan metode permainan konstruktif anak usia 5-6 tahun di TK Amanah Kota Medan.
3. Untuk menganalisis faktor pendukung dan penghambat implementasi permainan konstruktif dalam meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Amanah Kota Medan.

1.5. Manfaat penelitian

Dengan diadakan penelitian ini, terdapat dua manfaat yang nantinya diharapkan yaitu manfaat secara teoritis dan praktis:

1. Secara teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan mampu untuk memberikan berbagai manfaat, yaitu sebagai berikut:

- a. Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai masukan dalam upaya meningkatkan kreativitas anak yang berkaitan dengan implementasi permainan konstruktif.

b. Guru

Diharapkan Guru/Pendidik dapat menggunakannya sebagai bahan pertimbangan dalam meningkatkan kualitas kepemimpinan secara maksimal yang terdapat pada sekolah tersebut khususnya dalam meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Amanah Kota Medan, dan dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam melakukan berbagai pembenahan sehingga tercipta suasana yang lebih kondusif.

c. Siswa

Diharapkan hasil penelitian ini dapat meningkatkan kreativitas siswa anak, minat belajar mandiri dan mendorong anak agar lebih termotivasi dalam belajar, khususnya permainan konstruktif.

d. Peneliti dan pembaca

Untuk dapat mengetahui bagaimana implementasi metode permainan konstruktif dalam meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Amanah Kota Medan.

2. Secara praktis

- a. Memperluas ilmu pengetahuan serta wawasan yang terkait tentang kreativitas anak usia 5 – 6 tahun, baik yang bersifat dengan aspek kesiapan berkreasi, pelaksanaan, keunggulan, dan kemungkinan problema – problema pelaksanaannya.
- b. Sebagai acuan penelitian yang berkaitan dengan implementasi metode permainan konstruktif dalam meningkatkan kreativitas anak usia 5 – 6 tahun di TK Amanah Medan.