

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 LATAR BELAKANG**

Dalam Undang-Undang sistem pendidikan nasional (Sisdiknas) Nomor 20 tahun 2003 mengemukakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilaksanakan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Berdasarkan pernyataan diatas dapat dilihat bahwa 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 sebelum memasuki pendidikan dasar. Usaha ini dilakukan supaya anak-anak usia 4-6 tahun dapat mengikuti pendidikan di sekolah dasar. Disamping itu masa usia dini merupakan masa yang sangat penting bagi perkembangan kehidupan selanjutnya karena masa kanak-kanak merupakan masa peka atau masa keemasan. Pada masa ini anak lebih mudah untuk menerima rangsangan dari lingkungan untuk menunjang perkembangan jasmani dan rohani yang ikut menentukan keberhasilan anak didik mengikuti pendidikan di kemudian hari.

Dalam Garis-Garis Besar Program Kegiatan Belajar Taman Kanak-Kanak (GBPKBTK, 1994). Bahwa Taman Kanak-Kanak didirikan sebagai usaha mengembangkan seluruh segi kepribadian anak didik dalam rangka menjembatani pendidikan dalam keluarga dan pendidikan sekolah. Dengan adanya program kegiatan belajar Taman Kanak-Kanak diharapkan membantu meletakkan dasar perkembangan sikap, pengetahuan keterampilan dan daya cipta yang diperlukan anak didik dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya untuk pertumbuhan dan perkembangan selanjutnya.

Dari beberapa tujuan kegiatan belajar anak Taman Kanak-Kanak, salah satu tujuan dari kegiatan belajarnya adalah mengembangkan daya cipta anak atau kreativitas. 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 peranan penting dalam kehidupan anak karena melalui kreativitas anak dapat berkreasi sesuai bakat dan kemampuannya dalam memecahkan suatu masalah yang dihadapinya dalam meningkatkan kualitas hidupnya. Dalam kehidupan sehari-hari pengembangan kreativitas sangatlah penting karena kreativitas merupakan kemampuan yang sangat berarti dalam kehidupan manusia.

Pada dasarnya setiap orang memiliki potensi kreatif, akan tetapi dalam pengembangannya sebagian anak ada yang mendapatkan kesempatan untuk mengembangkan potensi kreatifnya, dan ada pula yang kurang mendapatkan kesempatan untuk mengembangkan potensi

kreatifnya karena keadaan lingkungan yang tidak mendukung. Kondisi lingkungan sekitar anak sangat berpengaruh besar dalam menumbuhkan kembangkan kreativitas anak. Lingkungan yang sempit, pengap, dan menjemukan akan terasa muram, tidak bersemangat, dan tidak dapat menimbulkan ide yang cemerlang. Untuk itu dalam rangka mengembangkan potensi kreatif pada anak, diperlukan suatu upaya agar potensi kreatif anak tersebut dapat berkembang optimal.

Masa kanak-kanak merupakan masa bermain sehingga pada pendidikan di Taman Kanak-Kanak diberikan melalui kegiatan bermain sambil belajar. Pada saat bermain semua fungsi baik jasmani maupun rohani anak ikut terlatih, semakin banyak kesempatan bermain anak makin sempurna penyesuaian anak terhadap keperluan hidup didalam masyarakat. Dimana melalui bermain anak akan banyak belajar bagaimana cara bersosialisasi dalam masyarakat. Masa persiapan anak menjadi dewasa tidak cukup hanya diisi dengan pelajaran–pelajaran pengetahuan saja, tetapi juga dengan bermain yang mampu mengembangkan fisik dan mental anak yang sesuai dengan perkembangan yang diperlukan.

Anak yang kreatif adalah anak yang mampu memberdayakan pikirannya untuk menghasilkan suatu produk yang baru. Pengembangan kreativitas pada anak dapat dilakukan melalui kegiatan hasta karya, salah satunya adalah melalui kegiatan bermain dengan *playdough*. *Playdough* merupakan mainan yang dapat diubah-ubah bentuknya. Permainan *Playdough* memerlukan kelenturan motorik halus anak. Permainan ini

sangat sederhana dan tidak mahal, karena bisa membuat sendiri dari bahan yang sederhana dan mudah didapat.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Setianingsih Y (2011) diketahui bahwa media *playdough* dapat mengembangkan kreativitas anak. (<http://repository.upi.edu/>)

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti, dan hasil wawancara dengan guru yang mengajar di TK-SDN Satu Atap 040533 Merek mengatakan bahwa kreativitas anak pada umumnya masih rendah. Hal ini disebabkan karena guru yang mengajar di TK-SDN Satu Atap 040533 Merek lebih menekankan kemampuan anak dari segi akademik saja, dimana anak dituntut lebih menguasai kemampuan membaca, menulis, dan berhitung (calistung). Hal itu disebabkan oleh tuntutan orang tua yang memandang bahwa di Taman Kanak-Kanak hendaknya anak terlatih untuk membaca, menulis, dan berhitung. Mereka lupa bahwa belajar di Taman Kanak-Kanak difokuskan pada kegiatan belajar sambil bermain. Dalam mengembangkan kreativitas anak, guru kurang mampu menggunakan dan mengajarkan permainan, serta kurang memotivasi anak dalam mengembangkan kreativitas anak. Di TK-SDN Satu Atap 040533 Merek, dalam mengembangkan kreativitas membentuk masih menggunakan media plastisin. Mengingat media plastisin harganya sangat mahal sehingga jumlah plastisin yang disediakan sangat terbatas.

Berdasarkan latar belakang diatas maka penulis berkeinginan mengangkat permasalahan tersebut dalam suatu penelitian yang berjudul **“MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK USIA 5-6 TAHUN MELALUI BERMAIN *PLAYDOUGH* DI TK-SDN SATU ATAP 040533 MEREK TAHUN AJARAN 2012/2013”**

## **1.2 IDENTIFIKASI MASALAH**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas dapat diidentifikasi beberapa masalah yang berhubungan dengan mengembangkan kreativitas anak antara lain:

1. Pembelajaran yang masih memfokuskan pada kemampuan anak dalam membaca, menulis dan berhitung (calistung)
2. Anak kurang mendapatkan motivasi dari guru dalam mengembangkan kreativitasnya.
3. Kurangnya fasilitas media pembelajaran ataupun alat bermain yang mampu menunjang perkembangan kreativitas anak.

## **1.3 PEMBATAAN MASALAH**

Setelah diidentifikasi berbagai masalah yang akan diteliti, sehingga perlu adanya pembatasan masalah, agar memudahkan penelitian dan menghindari kekeliruan dalam penulisan dan pengkajian maka penelitian ini dibatasi pada “Mengembangkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Bermain *Playdough* Di TK-SDN Satu Atap 040533 Merek Tahun Ajaran 2012/2013”.

#### **1.4 RUMUSAN MASALAH**

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah melalui kegiatan bermain *playdough* dapat mengembangkan kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK-SDN Satu Atap 040533 Merek

#### **1.5 TUJUAN PENELITIAN**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan diatas, maka penelitian ini dilakukan dengan tujuan:

1. Untuk mengetahui bagaimana perkembangan kreativitas anak setelah diberikan permainan *playdough*.

#### **1.6 MANFAAT PENELITIAN**

Sesuai dengan tujuan penelitian diatas, maka hasil penelitian ini diharapkan akan memberikan manfaat sebagai berikut.

1. Manfaat Teoristis

Secara teoristis hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi bidang keilmuan pendidikan anak usia dini yaitu memberikan sumbangan ilmiah untuk mengembangkan kreativitas anak melalui bermain *playdough*.

2. Manfaat Praktis

- a. Manfaat kepada anak adalah untuk mengembangkan kreativitas anak.
- b. Manfaat bagi guru TK-SDN Satu Atap 040533 Merek yaitu agar dalam proses pembelajaran guru dapat lebih menekankan pada kegiatan bermain sambil belajar, salah satunya dengan bermain *playdough* dan lebih memotivasi anak dalam mengembangkan kreativitasnya.

- c. Manfaat kepada peneliti sebagai tambahan wawasan mengenai pengembangan kreativitas melalui bermain *playdough*.
- d. Sebagai bahan masukan bagi peneliti yang lain yang bermaksud mengadakan penelitian pada permasalahan yang sama atau berhubungan dengan masalah kreativitas anak.
- e. Sebagai penambah wawasan pengetahuan bagi pembaca tentang permasalahan yang diteliti.