

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Masa kanak-kanak merupakan masa bermain sehingga pada pendidikan di Anak Usia Dini 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 di dalam 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.

Pada dasarnya kreativitas sudah ada sejak anak lahir. Namun perlu distimulus kembali lewat lingkungannya sehingga perkembangan kreativitas dapat meningkat. Hal ini sejalan dengan riset yang dilakukan oleh Torrance (Saragih, 2012:02), pada anak-anak di Amerika yang menunjukkan bahwa kreativitas mencapai puncaknya antara usia 4 sampai 4,5 tahun. Dalam riset Torrance selanjutnya ditemukan bahwa pada anak-anak di Amerika terlihat kemampuan kreativitasnya menurun satu tingkat saat ia berusia 5 tahun. Berdasarkan penelitian tersebut, di dalam penurunan satu tingkat kreativitas pada anak usia 5-6 tahun, perlu orangtua, pendidik dan lingkungan merangsang kreativitas agar semakin meningkat.

Penelitian yang dilaksanakan oleh Antara, Putu, 2008 di kelompok bermain Santa Maria Singaraja, didapatkan bahwa:

Hasil penelitian menyimpulkan: 1) Kedua aspek kreativitas (kognitif dan afektif) terlihat sudah dikembangkan selama proses pembelajaran berlangsung namun ciri antar aspek kreativitas tersebut tidak dikembangkan secara seimbang, 2) Dalam melakukan kegiatan-kegiatan pengembangan kreativitas anak dapat bebas bermain dengan melibatkan semua indera, dan mengekspresikan dirinya tanpa dibatasi aturan-aturan tertentu yang harus diikuti.

Anak usia 5-6 tahun, berada pada tahap perkembangan awal masa kanak-kanak, yang memiliki karakteristik berpikir konkrit, realisme, sederhana, animisme, sentrasi, dan memiliki daya imajinasi yang kaya. Oleh karena karakteristik anak usia dini tersebut perlu diketahui bahwa anak juga cenderung menunjukkan kreativitasnya lewat bermain kreatif.

Peran guru sebagai teman, model, motivator dan fasilitator akan menjadikan anak senang datang ke sekolah dan menjadikan proses belajar jadi bermakna. Oleh karena itu dituntut kematangan yang mempersyaratkan kesiapan anak, baik secara intelektual maupun pada kondisi yang prima. Profesionalisasi seperti ini harus dipandang sebagai proses yang terus menerus.

Dalam mengembangkan kreativitas anak perlu digunakan cara-cara tertentu agar kreativitas tersebut dapat berkembang dalam diri anak. Setiap anak lahir dengan potensi kreatif, dan potensi ini dapat dikembangkan dan di pupuk.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti, dan hasil wawancara dengan guru yang mengajar di PAUD Indra Kasih mengatakan bahwa: kreativitas anak pada umumnya masih belum berkembang, hal tersebut nampak seperti saat menyelesaikan pekerjaan, anak belum memiliki keberanian dalam hal bereksplorasi dan berekspresi, anak ragu, takut, tidak percaya diri, lebih sering

meniru cara guru atau teman lain, anak masih tergantung pada contoh yang diberikan guru, atau anak masih meniru cara guru menyelesaikan pekerjaannya. Hal ini disebabkan karena guru yang mengajar di PAUD Indra Kasih lebih menekankan kemampuan anak dari segi akademik saja, dimana anak dituntut lebih menguasai kemampuan membaca, menulis, dan berhitung (calistung), karena tuntutan orang tua yang memandang bahwa di Anak Usia Dini ataupun PAUD hendaknya anak terlatih untuk membaca, menulis, dan berhitung. Mereka lupa bahwa belajar di Anak Usia Dini dan PAUD difokuskan pada kegiatan belajar sambil bermain. Anak hanya melakukan kegiatan yang monoton. Selain itu, kurangnya fasilitas media pembelajaran ataupun alat bermain yang mampu menunjang perkembangan kreativitas anak. Pada saat kegiatan, anak hanya mengikuti instruksi guru, tidak ada kreativitas sendiri dari anak didik.

Berdasarkan latar belakang di atas maka penulis berkeinginan mengangkat permasalahan tersebut dalam suatu penelitian yang berjudul **“Mengembangkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Kegiatan Menggunting Berpola Di PAUD Indra Kasih 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. Kreativitas anak masih belum berkembang. Pada saat menyelesaikan pekerjaannya anak masih belum memiliki keberanian , anak ragu dan tidak percaya diri.

2. Pembelajaran yang masih memfokuskan pada kemampuan anak dalam membaca, menulis dan berhitung (calistung).
3. Kurangnya fasilitas media pembelajaran ataupun alat bermain yang mampu menunjang perkembangan kreativitas anak.
4. Anak hanya mengikuti instruksi guru dalam melaksanakan kegiatan dan tidak mengembangkan kreativitas sendiri.

1.3 Pembatasan Masalah

Setelah diidentifikasi berbagai masalah yang akan diteliti, sehingga perlu adanya pembatasan masalah, agar memudahkan penelitian dan menghindari kekeliruan dalam penulisan maka peneliti membatasi pada “Mengembangkan Kreativitas Anak Usia 5-6 tahun Pada Kegiatan Menggunting Berpola Di PAUD Indra Kasih Tahun Ajaran 2012/2013”.

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “Apakah melalui kegiatan menggunting berpola dapat mengembangkan kreativitas anak usia 5-6 tahun di PAUD Indra Kasih?”

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan diatas, maka penelitian ini dilakukan dengan tujuan: Untuk mengetahui perkembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun melalui kegiatan menggunting berpola di PAUD Indra Kasih Medan.

1.6 Manfaat Penelitian

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

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi bidang keilmuan pendidikan anak usia dini yaitu memberikan sumbangan ilmiah untuk mengembangkan kreativitas anak.

2. Manfaat Praktis

- a. Manfaat bagi guru PAUD Indra Kasih yaitu agar dalam proses pembelajaran guru dapat lebih menekankan pada kegiatan bermain sambil belajar, salah satunya dengan kegiatan menggunting berpola dan lebih memotivasi anak dalam mengembangkan kreativitasnya.
- b. Manfaat kepada peneliti sebagai tambahan wawasan mengenai pengembangan kreativitas melalui kegiatan menggunting berpola
- c. Sebagai bahan masukan bagi peneliti yang lain yang bermaksud mengadakan penelitian pada permasalahan yang sama atau berhubungan dengan masalah kreativitas anak.