

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan anak usia dini merupakan suatu proses pembinaan tumbuh kembang anak sejak lahir hingga usia enam tahun secara menyeluruh, yang mencakup aspek fisik, dan non fisik, dengan memberikan rangsangan bagi perkembangan jasmani, rohani (moral atau spritual), motorik, kognitif, emosional, sosial dan kreativitas yang tepat dan benar agar tumbuh kembang anak dapat berkembang secara optimal.

Pendidikan di taman kanak-kanak sudah sepantasnya merangsang kreativitas anak melalui program yang dirancang dengan baik oleh guru sehingga anak akan mampu mengembangkan segenap potensi yang dimilikinya, baik dari aspek fisik, sosial, moral, emosional, kepribadian dan kreativitas.

Anak usia 5-6 tahun, berada pada tahap perkembangan awal masa kanak-kanak, yang memiliki karakteristik berpikir konkrit, realisme, sederhana, animisme, setrasi, dan memiliki daya imajinasi yang kaya. Oleh karena karakteristik anak usia dini tersebut perlu diketahui bahwa anak juga cenderung menunjukkan kreativitasnya lewat bermain kreatif. Hal ini diperkuat oleh Hurlock (1991: 27) bahwa tahun-tahun awal kehidupan anak merupakan dasar yang cenderung bertahan dan mempengaruhi sikap dan perilaku anak sepanjang hidupnya.

Pada dasarnya setiap anak memiliki bakat kreatif, hanya saja kemampuan tersebut harus digali dan dikembangkan. Lingkungan memiliki peran yang cukup penting untuk menumbuhkembangkan kreativitas anak. Lingkungan yang dimaksud seperti lingkungan

sekolah, lingkungan keluarga dan lingkungan masyarakat. Contoh dari kondisi lingkungan yang dapat mengganggu perkembangan anak adalah kenyataan di lapangan masih banyak dijumpai bahwa di Taman kanak-kanak masih memfokuskan pendidikan pada ketrampilan membaca, menulis dan berhitung. Prestasi dari ketiga bidang tersebut menumbuhkan pujian kepada anak bahwa ia anak yang pintar.

Anak yang kreatif dapat mewujudkan atau mengaktualisasikan dirinya untuk menghadapi kehidupan yang membutuhkan berbagai pemecahan masalah dengan caranya sendiri, anak melihat masalah dari berbagai sudut pandang, mampu menghasilkan karya yang berbeda dari yang sudah ada sebelumnya.

Bermain adalah awal timbulnya kreativitas karena dalam kegiatan yang menyenangkan anak akan dapat mengungkapkan gagasan-gagasannya secara bebas dalam hubungan dengan lingkungannya. Oleh karena itu kegiatan tersebut dapat dijadikan sebagai salah satu dasar dalam mengembangkan kreativitas anak. Ketika bermain, perkembangan kreativitas anak akan tumbuh dengan sendirinya sehingga memudahkan anak dalam melakukan proses pembelajaran. Oleh karena itu permainan konstruktif tidak dapat di pisahkan dari tumbuh kembang anak.

Ketika mendapatkan suatu alat permainan yang baru seperti mobil-mobilan, bola, tangram, balok bangunan ataupun yang lainnya mereka sangat menyukai hal hal yang baru tersebut. Namun pada umumnya anak hanya tertarik pada suatu hal hanya bertahan sekitar 15 menit sesudah itu mereka bosan. Hal itu menunjukkan bahwa kreativitas anak masih redah. Guru berperan penting dalam pengembangan kreativitas anak. Guru pada jenjang pendidikan Taman Kanak-kanak akan menjadi figur oleh anak-anak. Guru akan menjadi teladan sehingga amat berpengaruh bagi pertumbuhan kreativitas anak.

Kenyataannya beberapa aturan-aturan yang ditetapkan guru justru akan mematikan kreativitas anak seperti penekanan secara ketat untuk menyelesaikan pekerjaan, dan penekanan bahwa guru selalu benar. Sangat disayangkan jika guru sebagai pendidik membunuh kreativitas anak dengan menekankan bahwa segala yang kita katakan harus dilaksanakan oleh anak. Seharusnya guru harus dapat memilih dan memanfaatkan setiap kesempatan belajar untuk mengembangkan kreativitas anak dalam kesempatan apa saja baik di dalam ruangan atau di luar ruangan, guru dapat mengajak anak untuk mengembangkan kreativitas anak.

Rendahnya kreativitas pada anak disebabkan oleh beberapa faktor, diantaranya adalah pembelajaran masih memfokuskan pada kemampuan akademik seperti 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. Hal lain yang menyebabkan kreativitas anak rendah disebabkan karena permainan yang monoton contohnya: perosotan, ayunan, dll. Sehingga sebagian anak merasa bosan dan jenuh dengan permainan perosotan dan ayunan yang dilakukan setiap hari.

Disamping itu permasalahan yg terjadi di taman kanak-kanak adalah guru jarang menggunakan permainan konstruktif. Melalui permainan konstruktif anak diberi kebebasan untuk mengembangkan daya imajinasinya. Salah satu jenis permainan konstruktif yaitu Tangram. melalui permainan konstruktif Tangram anak tidak akan bosan menggabungkan dan menyusun bentuk-bentuk kombinasi yang baru dengan alat permainannya.

Permainan konstruktif tidak akan membuat anak merasa bosan karena dalam permainan ini yang dipentingkan adalah hasilnya dan kesenangan. Anak-anak akan sangat sibuk dengan membuat hal yang baru seperti tangram. Permainan ini juga tidak akan membuat anak menjadi malas, karena dalam permainan ini anak terus menggunakan daya imajinasinya untuk

menghidupkan permainan ini dengan membuat hal-hal yang baru dan unik. Anak yang kreatif menghabiskan sebagian besar waktu bermain untuk menciptakan sesuatu yang orisinal dari mainan-mainan dan alat-alat bermain, sedangkan anak tidak kreatif akan mengikuti pola yang sudah dibuat oleh orang lain. Kesiapan anak untuk bekerja keras, disiplin, rasa percaya diri, kesemuanya faktor penunjang kreativitas ini dapat dibina, dilatih, dan dikembangkan sejak anak berusia dini.

Untuk itu peneliti ingin mengetahui sejauh manakah pengaruh Pengembangan kreativitas anak jika menggunakan permainan konstruktif seperti tangram, karena perkembangan kreativitas anak bertujuan untuk meningkatkan daya pikir anak dalam menentukan bermacam-macam alternatif pemecahan masalah, serta melatih konsentrasi dan kerja sama anak.

Hal yang dilakukan guru untuk mengembangkan kreativitas anak adalah dengan menggunakan Permainan Konstruktif Tangram yaitu permainan bersifat membangun. Berdasarkan permasalahan di atas dan melihat kondisi lapangan bahwa Permainan Konstruktif Tangram jarang digunakan untuk pengembangan kreativitas anak. Maka penulis tertarik untuk meneliti sejauh mana pengaruh permainan konstruktif tangram terhadap perkembangan kreativitas anak. Penelitian yang akan dilakukan ini berjudul **“Pengaruh Permainan Konstruktif Tangram Terhadap Pengembangan Kreativitas anak Usia 5-6 Tahun di TK Wijayanta Tigapanah Kabupaten Karo Tahun Ajaran 2014/2015”**.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Pembelajaran di taman kanak-kanak masih memfokuskan kegiatan membaca, menulis dan berhitung.
2. Guru jarang menggunakan permainan konstruktif tangram untuk mengembangkan kreativitas anak.
3. Permainan yang monoton seperti ayunan dan perosotan.
4. Kreativitas anak masih rendah

1.3 Batasan Masalah

Agar masalah yang telah diidentifikasi lebih terarah, maka perlu ditentukan pembatasan masalah. Batasan masalah dilakukan dengan mempertimbangkan keterbatasan waktu, dana, tenaga dan alat yang diperlukan. Maka peneliti membatasi masalah penelitian yaitu sejauh mana permainan konstruktif tangram dalam pengembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun di Tk Wijayanta Tigapanah Kabupaten Karo Tahun Ajaran 2014/2015.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah adakah pengaruh signifikan dari Permainan konstruktif tangram dalam mengembangkan kreativitas anak usia 5-6 tahun di Tk Wijayanta Tigapanah Kabupaten Karo Tahun ajaran 2014/2015?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh permainan konstruktif tangram dalam mengembangkan kreativitas anak usia 5-6 tahun di Tk Wijayanta Tigapanah Kabupaten Karo Tahun ajaran 2014/2015.

1.6 Manfaat Penelitian

a) Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi sumbangan bagi dunia pendidikan khususnya pendidikan anak usia dini yang ada kaitanya dengan permainan konstruktif tangram dalam pengembangan kreativitas anak.

b) Manfaat praktis

1. .Bagi anak

- dapat mengembangkan kreativitas anak.
- menambah pengetahuan anak tentang jenis permainan konstruktif tangram.

2. Bagi guru

- guru dapat mengetahui tentang pentingnya penggunaan permainan konstruktif tangram dalam pengembangan kreativitas anak.

3. Bagi peneliti

- Dapat mengembangkan kemampuan dalam melaksanakan penelitian.
- Sebagai bahan penelitian yang dilakukan lebih lanjut.
- Memudahkan dalam pelaksanaan pembelajaran dalam mengembangkan kreativitas anak.

4. Bagi sekolah

- Hasil peneliti ini diharapkan memberi informasi tentang permainan konstruktif tangram dalam peningkatan kreativitas siswa ke arah yang lebih baik.