

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Golden age merupakan sebuah perumpamaan bagi usia dini yang berarti usia emas. Golden age sendiri dalam dunia pendidikan memiliki makna dimana usia ini merupakan usia paling tepat untuk memberikan stimulasi bagi anak dikarenakan pada usia ini anak sangat cepat daya tangkapnya. Hal tersebut muncul bukan tanpa alasan melainkan berdasarkan fakta bahwa pada usia-usia dini ini kapasitas otak sedang tumbuh sehingga membutuhkan stimulasi yang banyak supaya dapat terisi penuh dengan – pengalaman yang mampu membekali anak ketika dewasa.

Taman Kanak-Kanak adalah salah satu bentuk pendidikan prasekolah yang ada dijalur pendidikan sekolah. Pendidikan prasekolah adalah pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan, jasmani dan rohani anak di luar lingkungan keluarga sebelum memasuki sekolah dasar. Usaha ini dilakukan supaya anak usia 4-6 tahun lebih siap mengikuti pendidikan selanjutnya.

Menurut GBPKBTK (dalam Rahmawati dan Kurniati, 2005:1) bahwa Taman Kanak-Kanak didirikan sebagai usaha mengembangkan seluruh segi kepribadian anak didik dalam rangka menjembatani pendidikan dalam keluarga dan pendidikan sekolah. Adapun tujuan program belajar Taman Kanak-Kanak adalah untuk membantu meletakkan dasar kearah perkembangan sikap, pengetahuan, keterampilan, dan daya cipta yang diperlukan anak didik

dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya, pertumbuhan dan perkembangan selanjutnya. Jika dianalisa dari tujuan program kegiatan belajar Taman Kanak-Kanak, maka dapat ditemukan satu kata kunci yang juga merupakan suatu keutuhan dalam tujuan tersebut, yaitu daya cipta atau dengan istilah kreativitas.

Menurut pandangan psikologi, pada dasarnya setiap manusia telah dikaruniai potensi kreatif sejak dilahirkan. Hanya saja dalam perjalanan hidupnya ada yang mendapatkan kesempatan untuk mengembangkan potensi kreatifnya, ada pula yang kehilangan potensi kreatifnya karena tidak mendapatkan kesempatan ataupun menemukan lingkungan yang memfasilitasi berkembangnya potensi kreatif.

Dalam rangka mengemban tugas dan tanggungjawab untuk mengoptimalkan potensi kreatif yang dimiliki anak sehingga mereka dapat tumbuh dan berkembang sesuai dengan potensi yang mereka miliki, maka diperlukan suatu upaya kreatif agar mereka dapat tumbuh optimal dengan kondisi yang nyaman dan menyenangkan. Upaya tersebut dapat dimulai dengan pemahaman para pendidik berkenaan dengan konsep dan aplikasi untuk dapat meningkatkan kreativitas di Taman Kanak-Kanak.

Namun banyak sekali ditemukan kesulitan dalam mengembangkan kreativitas. Kesulitan atau hambatan tersebut berasal dari program apa yang seharusnya dikembangkan oleh guru, karakteristik anak usia Taman Kanak-Kanak, serta strategi apa yang harus dilakukan oleh guru agar dapat memfasilitasi berkembangnya kreativitas anak.

Berdasarkan hasil pengamatan di PAUD IT AZ-ZAHROH II Wonoasri Kecamatan Tempurejo, pada kelompok usia 5-6 tahun dalam hal kreativitas ternyata masih belum optimal. Hal tersebut nampak pada saat anak menyelesaikan pekerjaan pada permainan kolase dan menggambar. Anak ragu, takut, tidak percaya diri, lebih sering meniru cara guru atau teman lain. Penyebab masalah ini, dikarenakan pada waktu kegiatan pembelajaran di sekolah guru kebanyakan menggunakan LKS sehingga anak mudah bosan dan jenuh dalam mengikuti pembelajaran. Sementara alat peraga yang ada di sekolah sangat terbatas dan jarang digunakan oleh anak.

Peneliti ingin mengenalkan bahan alam yaitu tanah dan kerang, karena guru sering menggunakan LKS untuk pembelajaran sehingga menjadikan anak kurang kreatif dan mudah bosan. Bahan laut belum pernah digunakan oleh guru untuk media pembelajaran, untuk itu peneliti ingin memberikan pengetahuan baru dengan bahan laut seperti; cangkang kerang laut dan tanah, sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas maka peneliti memilih judul meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun melalui bermain dengan bahan alam di PAUD IT AZ-ZAHROH II Wonoasri Tempurejo Jember Tahun Pelajaran 2017-2018.

## **1.2 Masalah Penelitian**

Berdasarkan latar belakang masalah penelitian tersebut, maka penulis merumuskan masalah penelitian yaitu :

“ Bagaimana meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun melalui bermain dengan bahan Alam” di PAUD IT AZ-ZAHROH II Wonoasri Tempurejo Jember Tahun Pelajaran 2017-2018?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian adalah untuk mengetahui cara meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun melalui bermain dengan bahan alam di PAUD IT AZ-ZAHROH II Wonoasri Tempurejo Jember Tahun Pelajaran 2017-2018.

### **1.4 Definisi Istilah**

Pembuatan definisi ini dilakukan untuk memasyarakatkan konsep mengenai istilah yang dipakai dan digunakan dalam penelitian. Berikut ini dirumuskan pengertian-pengertian istilah yang telah digunakan adalah:

1. Kreativitas anak adalah kemampuan anak dalam mengembangkan imajinasi diri dengan berbagai media. Misalnya dapat menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan bahan laut, seperti: cangkang kerang laut dan pasir.
2. Bermain dengan bahan alam adalah aktivitas dengan menggunakan media dari bahan alam, seperti: cangkang kerang laut dan tanah.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi khalayak umum, maupun lembaga pendidikan khususnya. Adapun manfaat penelitian yang ingin dicapai dalam meningkatkan kreativitas anak usia 5-6

tahun melalui bermain dengan bahan alam di PAUD IT AZ-ZAHROH II Wonoasri Tempurejo Jember Tahun Pelajaran 2017-2018, adalah sebagai berikut:

a. Bagi guru

Dapat menambah wawasan dan pengetahuan dalam meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun melalui bermain dengan bahan alam.

b. Bagi Lembaga

Sebagai inovasi dalam mengembangkan ilmu sebagai peningkatan mutu sekolah dan dapat dijadikan bahan kajian untuk meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun melalui bermain dengan bahan alam.

c. Bagi Anak

Untuk memberikan rangsangan dan dorongan guna mengembangkan potensi yang dimilikinya dalam rangka meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun melalui bermain dengan bahan alam

### **1.6 Ruang Lingkup Penelitian**

Dalam penelitian ini memiliki 2 variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas adalah bermain dengan bahan alam. Variabel terikat adalah kreativitas anak.

Subyek penelitian adalah siswa-siswi PAUD IT AZ-ZAHROH II Wonoasri Tempurejo Jember Tahun Pelajaran 2017-2018. Kelompok usia 5-6 tahun sejumlah 20 anak.

