

# **BAB I**

## **PENDAHULAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan diperlukan agar manusia sebagai individu berkembang semua potensinya dalam arti perangkat pembawaanya yang baik dengan lengkap. Pada tingkat dan skala makro, pendidikan merupakan gejala sosial yang mengandalkan interaksi manusia sebagai sesama (subjek) yang masing-masing bernilai setara. Tidak terkecuali semuanya berawal dari masa kanak-kanak. Pendidikan anak menjadi begitu sangat penting.

Pendidikan anak berkaitan dengan konsep pendidikan menurut paedagogik, dimana seorang anak dalam proses pendidikannya masih sangat bergantung dengan bimbingan dan pengarahan orang dewasa. Anak dalam pendidikan dasar sangat memerlukan campur tangan orang dewasa (orang tua/tutor) dalam menjalankan tugas dan kewajibannya sebagai manusia yang ingin berkembang.

Berkaitan dengan hal tersebut, Kartono (1995;9) menjelaskan bahwa dalam pendidikan anak menuntut adanya pemeliharaan, pertolongan, bimbingan, pendidikan, dan pertanggungjawaban sepenuhnya dari orang tuanya. Berbagai macam usaha orang tua/dewasa untuk memanusiakkan anaknya menjadi cukup bernilai untuk diperjuangkan oleh orang tua/dewasa, dengan bimbingan dan didikan yang baik. Pendidikan merupakan suatu proses interaksi dan komunikasi antara dua pihak yang saling membutuhkan dalam meningkatkan kemampuan peserta didik menuju kedewasaan bahwa pendidikan adalah suatu usaha yang dilakukan dengan orang dewasa dalam membantu anak-anak (peserta didik) mencapai kedewasaan.

Kreativitas yang tampak pada anak-anak berbeda dengan orang dewasa. Kreativitas seorang anak bisa muncul jika terus diasah sejak dini. Pada anak-anak, kreativitas merupakan sifat yang komplitatif; seorang anak mampu berkreasi dengan spontan karena ia telah memiliki unsur pencetus kreativitas.

Bermain kolase (Fadhilah, 2010) menjadi salah satu alternatif bagi peningkatan kreativitas anak. Ide, penerapan ide, dan tanggung jawab atas ide tersebut dapat tertuang melalui bermain kolase. Tidak ada kegiatan pendidikan yang tidak mendorong suatu kemajuan bagi yang mengikutinya, mengingat tujuan dari kegiatan pendidikan tersebut adalah menggali, mengasah dan mengembangkan potensi insaniah yang diperlukan setiap individu dalam hidupnya.

Hal ini akan semakin efektif jika bermain kolase dijadikan sebagai metode pembelajaran terutama di tingkat pendidikan anak usia dini. Pendidikan Anak Usia Dini adalah salah satu bentuk satuan pendidikan yang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang cepat, serta peka bagi peletakkan dasar-dasar kepribadian. Masa ini sangat menentukan kualitas manusia di masa depan.

Salah satu bentuk kegiatan pembelajaran yang dapat mendorong anak untuk memiliki sikap kreatif dalam mengembangkan potensi yang dimilikinya adalah melalui bermain sambil belajar (*playing by learning*). Hal ini beralasan oleh karena, melalui bermain anak tidak akan merasa bosan untuk belajar dan mengembangkan bakat serta minatnya sesuai dengan tingkat perkembangan dan kecerdasan yang dimilikinya. Di

samping itu, dengan bermain anak tidak saja akan mengenal dunianya sendiri melainkan akan mengenal dunia yang lain, dirinya sendiri dan orang lain di sekitarnya, alam semesta dan seisinya, kemampuan dirinya dan kemampuan orang lain dan sebagainya (Bronson, 1995).

Bagi seorang anak, bermain adalah apa yang mereka lakukan sepanjang hari atau dengan kata lain bermain adalah hidup, dan hidup adalah permainan. Anak tidak membedakan antara bermain, belajar dan bekerja, bahkan bermain adalah dunia mereka untuk menemukan sesuatu secara alamiah yang sering diidentikan dengan belajar. Anak sangat menikmati permainan dan akan terus melakukannya di manapun mereka memiliki kesempatan. Mereka sangat senang dengan tantangan. Mereka dapat berkonsentrasi dalam waktu yang lama untuk mengasah keterampilan.

Bermain bagi anak (Iqbal, 2010) adalah suatu proses di dalam pertumbuhan dan perkembangannya untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan seiring dengan perkembangan usianya. Dalam dunia anak, bermain dapat dimaknai sebuah kebutuhan, karena melalui bermain anak akan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya baik dari segi kognitif, afektif, maupun psikomotornya.

Selanjutnya, Ehear dan Leavitt dalam Stone (1993:28) mengatakan, kegiatan bermain dapat mengembangkan berbagai potensi pada anak, tidak saja potensi fisik, tetapi juga pada perkembangan kognitif, bahasa, sosial, emosi, kreativitas dan pada akhirnya prestasi akademik.

Paul Hendry Cs. (1998: 12) memandang kegiatan bermain sebagai sarana

sosialisasi, media bereksplorasi, mengekspresikan perasaan, berkreasi, dan belajar yang menyenangkan. Selain itu bermain adalah kegiatan yang menimbulkan kenikmatan yang tidak sama dengan bekerja. Melalui bermain anak dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya serta dapat menjadi lebih dewasa.

Salah satu bentuk permainan yang efektif bagi anak adalah kolase. Metode pembelajaran bermain kolase merupakan alternatif bagi pembelajaran terutama bagi anak yang sulit untuk mengembangkan kreativitasnya. Berangkat dari hal tersebut, TK Pembina Bone Pantai Kabupaten Bone Bolango kelas kelompok B merupakan kelas yang menemui kesulitan dalam mengembangkan kreativitas. Terbukti dengan tidak tercapainya tujuan pembelajaran setelah melakukan evaluasi. Dari dua puluh anak di kelompok B, setelah melaksanakan proses pembelajaran hanya tiga anak yang menunjukkan adanya kreativitas. Sedangkan sisanya menunjukkan kebingungan tanpa melakukan kreativitas yang diharapkan.

Tujuan pembelajaran yang berkaitan dengan kreativitas adalah salah satunya bereksplorasi dengan berbagai media. Pada proses pembelajaran metode yang digunakan adalah metode ceramah dan pemberian tugas. Metode ini ternyata tidak cukup berhasil mencapai tujuan pembelajaran. Anak-anak tidak mampu kreatif dan bereksplorasi. Sehingga, perlu kiranya dilakukan suatu penelitian tindakan kelas dengan menggunakan metode bermain kolase.

Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul "Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Teknik bermain Kolase di TK Pembina Bone Pantai Kabupaten Bone Bolango".

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan observasi awal yang dilaksanakan oleh peneliti, maka didapatkan identifikasi masalah sebagai berikut.

1. Tidak adanya stimulus ketika berlangsung proses pembelajaran.
2. Anak merasa jenuh dengan proses belajar sehingga seringkali ketika sedang belajar anak ribut dengan urusannya masing-masing.
3. Pembelajaran sulit mencapai kriteria minimal kelulusan.

## **1.3 Cara Pemecahan Masalah**

Untuk memecahkan masalah berdasarkan identifikasi masalah adalah melalui teknik bermain kolase dengan mengikuti tahapan-tahapan permainan sebagai berikut.

1. Anak-anak diberitahu oleh gurunya bahwa mereka akan diajak bermain kolase.
2. Untuk memudahkan anak memahami tata cara bermain kolase, maka guru memberikan contoh terlebih dahulu di depan kelas.
3. Pertama, guru mengambil gambar jagung yang masih polos belum ditemeli media apapun. Kemudian guru menstimulus anak dengan menanyakan gambar apakah yang sementara dipegang oleh guru tersebut.
4. Setelah anak-anak paham dengan gambar yang diperlihatkan, guru kemudian mengambil lem dan sedikit demi sedikit membubuhkan lem tersebut ke gambar jagung. Setelah seluruh permukaan yang akan ditemeli media jagung selesai, kemudian ambillah satu per satu jagung

untuk langsung ditempel di media gambar jagung tersebut.

5. Setelah itu, selesaikan menempel hingga gambar jagung tertutupi dengan biji jagung.
6. Setelah selesai memberikan contoh, guru memberikan gambar jagung yang belum diwarnai kepada seluruh anak di kelas B.
7. Setelah yakin bahwa semua anak telah mendapatkan gambar jagung, guru memberikan lem dan biji jagung pada setiap anak.
8. Setelah semua alat bermain kolase diterima anak-anak, maka guru memberikan aba-aba untuk memulai bermain kolase.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Apakah dengan menerapkan teknik bermain kolase dapat meningkatkan kreativitas anak di TK Pembina Bone Pantai Kabupaten Bone Bolango?

#### **1.5. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian adalah untuk meningkatkan kreativitas anak dengan menerapkan teknik bermain kolase di TK Pembina Bone Pantai Kabupaten Bone Bolango.

#### **1.6 Manfaat Penelitian**

1. Bagi peneliti, merupakan alat untuk mengembangkan diri sebagai guru yang professional.
2. Bagi Sekolah

Penelitian ini di harapkan dapat menjadi panduan untuk mengembangkan kreativitas anak didik terutama anak didik di TK Pembina Bone Pantai Kabupaten Bone Bolango.

### 3. Bagi Tutor

Dijadikan sebagai acuan atau model dalam menggunakan metode pembelajaran yaitu bermain koase pada kelas lain. Juga dapat dijadikan acuan dalam menyusun dan melaksanakan pembelajaran dengan media pembelajaran yang sesuai.

### 4. Bagi Anak

Dalam kegiatan di penelitian tindakan kelas ini dapat melatih dan mengembangkan kreativitas anak sehingga anak dapat lebih bebas berekspresi dengan menggali pengalaman yang di temukannya sendiri.