

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Masa kanak-kanak dibagi menjadi dua periode yang berbeda, yaitu awal dan akhir masa kanak-kanak. Periode awal berlangsung dari umur 2-6 tahun, dan periode akhir pada masa usia 6 sampai tiba saatnya anak matang secara seksual. Garis pemisah ini penting, khususnya digunakan untuk anak-anak yang sebelum mencapai wajib belajar diperlakukan sangat berbeda dari anak yang sudah masuk sekolah. Sedangkan para pendidik menyebut sebagai tahun-tahun awal masa kanak-kanak sebagai usia pra sekolah. (Haditono, 2004: 39)

Mengacu pada teori Piaget, anak usia dini dapat dikatakan sebagai usia yang belum dapat dituntut untuk berpikir secara logis, yang ditandai dengan pemikiran sebagai berikut: (1). Berpikir secara konkrit, dimana anak belum dapat memahami atau memikirkan hal-hal yang bersifat abstrak (seperti cinta dan keadilan); (2). Realisme, yaitu kecenderungan yang kuat untuk menanggapi segala sesuatu sebagai hal yang riil atau nyata; (3). Egosentris, yaitu melihat segala sesuatu hanya dari sudut pandangya sendiri dan tidak mudah menerima penjelasan dari sisi lain; (4). Kecenderungan untuk berpikir sederhana dan tidak mudah menerima sesuatu yang majemuk; (5). Animisme, yaitu kecenderungan untuk berpikir bahwa semua objek yang ada dilingkungannya memiliki kualitas kemanusiaan sebagaimana yang dimiliki anak; (6). Sentrasi, yaitu kecenderungan untuk mengkonsentrasikan dirinya pada satu aspek dari suatu situasi; (7). Anak usia dini dapat dikatakan memiliki imajinasi yang sangat kaya dan imajinasi ini yang sering dikatakan sebagai awal munculnya bibit kreativitas pada anak. (Setiawan, 2002:81)

Dalam kenyataan sekarang ini sering dijumpai bahwa kreativitas anak tanpa disadari telah terpasung di tengah kesibukan orang tua. Namun kegiatan bermain bebas sering menjadi kunci pembuka bagi gudang-gudang bakat kreatif yang dimiliki setiap manusia. Bermain bagi anak berguna untuk menjelajahi dunianya, dan mengembangkan kompetensinya dalam usaha mengatasi dunianya dan mengembangkan kreativitas anak. Seperti mengembangkan setiap aspek perkembangan anak yakni pada aspek sosial emosional, kognitif, dan aspek fisik motorik. Semua aspek ini dapat dikembangkan melalui kreativitas anak. (<http://www.heru.Staff.gunadarma.kreativitas.ac.id>.Diunduh tgl 18 April 2013)

Kreativitas anak sekarang ini khususnya pada anak usia dini masih banyak yang kurang mengerti tentang kemampuan mereka, kebanyakan orang tua hanya menginginkan anak untuk belajar menulis, dan membaca. Dengan bermain anak dapat menciptakan hal-hal baru yang belum pernah mereka temui di lingkungannya. Dengan begitu anak akan merasa nyaman apa yang telah mereka buat. Namun orang tua selalu melarang anak untuk melakukan hal-hal yang menurut mereka aneh. Orang tua ingin anaknya menjadi pintar namun mereka tidak sadari pintar itu bukan berarti sudah tahu membaca dan menulis, dari bermain itulah maka akan muncul kreativitas anak sehingga anak bisa dikatakan anak yang cerdas sudah bisa menciptakan sesuatu yang baru. (<http://www.heru.Staff.gunadarma.kreativitas.ac.id>.diunduh tgl 18 April 2013)

Hal ini terjadi juga pada anak kelompok B di Taman Kanak-kanak Puncak harapan 2 Kecamatan Limboto Barat masih sebagian anak yang belum bisa membuat mainan dari bahan bekas, seperti membuat telepon atau HP. Kreativitas anak dapat dikembangkan melalui bermain dengan cara membuat mainan dari bahan bekas yang bermanfaat untuk anak. Guru harus memiliki sikap profesional dalam mendidik dan membimbing anak dalam hal pengembangan kreativitas anak, agar anak usia dini mudah memahami terhadap pembelajaran yang kita berikan.

Berdasarkan pengamatan awal yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 22 November 2012 di Taman Kanak-kanak Puncak Harapan 2 Desa Daenaa Kecamatan Limboto Barat Kabupaten Gorontalo bahwa sebagian besar anak yang belum bisa membuat media dari bahan bekas terhadap kreativitas untuk dapat menciptakan hal-hal yang baru, seperti rasa ingin tahu besar, senang melakukan eksperimen, dan mempunyai daya imajinasi tinggi.

Bahan bekas disebut juga sebagai limbah adalah bahan sisa yang dihasilkan dari proses produksi, baik pabrik maupun rumah tangga. Bentuk limbah tersebut dapat berupa gas dan debu, cair atau padat. Namun hanya beberapa dari limbah ini yang dapat dijadikan sebagai bahan bermain untuk anak. Limbah-limbah tersebut dapat terbuat dari kertas, plastik, kaleng atau seng, besi atau aluminium, dan lain sebagainya. (Suratno, 2003:24).

Penggunaan media bahan bekas kepada anak dalam penelitian ini adalah untuk mengembangkan kreativitas anak. Anak-anak dapat membuat mainan dari bahan bekas tanpa mengharapkan mainan yang sudah jadi dan harus dibeli dengan uang. Dengan begitu, anak akan terbiasa menggunakan barang-barang bekas yang masih bisa didaur ulang menjadi suatu mainan sederhana dan menarik serta mudah didapat. Kenyataan dilapangan bahwa pembelajaran mengenai pembuatan mainan dari bahan bekas masih kurang dilakukan di Taman Kanak-kanak Puncak Harapan 2 Desa Daenaa Kecamatan Limboto Barat Kabupaten Gorontalo, karena anak-anak lebih banyak bermain dengan permainan yang sudah jadi. Apalagi sekarang ini, sekolah PAUD baik Taman Kanak-kanak maupun Kelompok Bermain sering mendapatkan dana bantuan seperti alat permainan edukatif yang sudah jadi, sehingga guru-guru tidak perlu menciptakan mainan dari bahan bekas. Jadi anak-anak juga tidak terbiasa membuat mainan sendiri.

Hal ini dapat dilihat dengan keadaan anak di sekolah mengenai pembelajaran, mereka paling banyak melakukan kegiatan menggambar, mewarnai dan mencocok, sehingga dalam

menciptakan hal-hal yang baru anak-anak belum bisa melakukannya dengan baik seperti bereksperimen sendiri dengan bahan bekas. Untuk dapat memberikan pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan bagi anak, maka digunakan media bahan bekas untuk mengembangkan kreativitas anak. Alasan memilih media ini adalah untuk mengembangkan kreativitas anak dalam hal bereksperimen dan menciptakan ide-ide yang menarik yang belum pernah anak-anak dapatkan.

Atas dasar permasalahan tersebut, memotivasi peneliti untuk mengkaji lebih lanjut melalui suatu penelitian yang berjudul: “Mengembangkan kreativitas Anak dengan membuat media bahan bekas di Kelompok B TK Puncak Harapan 2 Desa Daena Kecamatan Limboto Barat Kabupaten Gorontalo”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi masalah yakni sebagai berikut:

- 1) Masih banyak anak yang belum paham tentang media bahan bekas
- 2) Pembelajaran hanya monoton saja pada menggambar, mencocok, dan mewarnai gambar
- 3) Anak-anak masih kesulitan dalam membuat media dari bahan bekas
- 4) Kurangnya pembelajaran tentang kreativitas dalam menciptakan hal-hal baru
- 5) Kurangnya perhatian orang tua terhadap perkembangan anak mengenai kreativitas

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, maka masalah yang diteliti dalam penelitian ini adalah “apakah kreativitas anak dapat dikembangkan dengan membuat media bahan bekas di

Kelompok B TK Puncak Harapan 2 Desa Daenaa Kecamatan Limboto Barat Kabupaten Gorontalo?''.

1.4 Cara Pemecahan Masalah

Pemecahan masalah dalam penelitian ini untuk mengembangkan kreativitas anak dalam membuat media bahan bekas dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Menggunting mainan dari bahan bekas yang akan digunakan oleh anak dalam membuat mainan tersebut sesuai pola mainan yang akan dibuat.
2. Memberikan kesempatan kepada anak untuk membentuk mainan dari bahan bekas sesuai imajinasinya.
3. Memberikan kesempatan kepada anak untuk melengkapi mainan yang sudah dibuat menjadi bentuk yang menarik.
4. Memberikan pujian kepada anak yang sudah mampu membuat mainan dari bahan bekas, dan memberikan penguatan kepada anak yang belum bisa membuat sendiri.

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan kreativitas anak dengan membuat media bahan bekas di Kelompok B TK Puncak Harapan 2 Desa Daenaa Kecamatan Limboto Barat Kabupaten Gorontalo.

1.6 Manfaat Penelitian

- a. Manfaat untuk sekolah

Penelitian ini diharapkan untuk lebih memperbanyak pengadaan permainan dari bahan bekas agar anak menjadi anak yang kreatif, bukan hanya menggunakan permainan yang sudah jadi dibeli dari toko.

- b. Manfaat untuk anak

Hasil penelitian ini akan lebih bermanfaat dalam mengembangkan kreativitas anak dengan membuat media bahan bekas, sehingga anak-anak dapat bereksperimen dan menciptakan hal-hal baru dari bahan bekas.

c. Manfaat untuk guru

Diharapkan dapat melakukan inovasi dalam hal pengadaan media pembelajaran dari barang bekas, membiasakan anak untuk kreatif sehingga menjadi anak yang cerdas dan penuh inovasi.

d. Manfaat untuk peneliti

Penelitian lanjutan di bidang pendidikan anak usia dini dalam hal penggunaan bahan-bahan bekas yang masih bisa didaur ulang menjadi permainan yang menarik bagi anak dan mudah di dapat.