

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

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

Adapun yang menjadi tujuan program kegiatan belajar anak taman kanak-kanak adalah untuk membantu meletakkan dasar ke arah pembangunan sikap, pengetahuan, keterampilan dan daya cipta yang di perlukan oleh anak didik dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan untuk pertumbuhan dan perkembangan selanjutnya di samping itu pula, beberapa harus perlu di ingat adalah bahwa masa kanak-kanak adalah masa peka untuk menerima berbagai macam rangsangan dari lingkungan guna menunjang perkembangan jasmani dan rohani yang ikut menentukan keberhasilan anak didik mengikuti pendidikannya di kemudian hari. Disadari atau tidak, pada dasarnya setiap manusia mempunyai potensi kreatif. Hanya saja dalam perjalanan hidupnya ada yang mendapatkan kesempatan untuk mengembangkan potensi kreatifnya, ada pula yang kehilangan potensi kreatifnya, ada pula yang kehilangan potensi kreatifnya karena tidak mendapatkan kesempatan ataupun tidak menemukan lingkungan yang memfasilitasi berkembang potensi kreatif.

Dalam rangka mengembangkan tugas dan tanggung jawab untuk mengoptimalkan potensi kreatif yang di miliki 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 nyaman dan menyenangkan. Jamaris (dalam Sujiono, 2009: 54) mengemukakan perkembangan merupakan suatu proses yang bersifat kumulatif, artinya perkembangan terlebih dahulu akan menjadi dasar bagi perkembangan selanjutnya. Oleh sebab itu apabila

terjadi hambatan pada perkembangan terlebih dahulu, maka perkembangan selanjutnya cenderung akan mendapat kesulitan.

Selanjutnya Montessori (dalam Sujiono, 2009: 54) menjelaskan pula bahwa masa anak usia dini merupakan periode sensitif, selama masa ini pula anak secara khusus mudah menerima stimulus-stimulus dari lingkungan. Pada masa itu anak siap melakukan berbagai kegiatan dalam rangka memahami dan menguasai lingkungannya. Pada periode ini terjadi masa peka, yakni masa terjadi pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikhis sehingga anak siap merespons dan mewujudkan semua tugas-tugas perkembangan yang diharapkan muncul pada pola perilakunya sehari-hari.

Setiap orang memiliki potensi kreatif dalam derajat yang berbeda-beda dan dalam bidang yang berbeda-beda pula. Dengan berfikir kreatif seseorang dapat melahirkan ide-ide baru, penemuan baru yang bermanfaat bagi masyarakat. Guru sebagai pendidik atau pengajar merupakan penentu kesuksesan dalam pendidikan. Oleh sebab itu, guru dituntut untuk mengembangkan kreativitasnya dalam proses belajar mengajar. Guru kreatif selalu mencari cara bagaimana agar proses belajar mencapai hasil sesuai dengan tujuan, serta berupaya menyesuaikan pola-pola tingkah lakunya dalam mengajar dengan tuntutan pencapaian tujuan, dengan mengembangkan faktor situasi kondisi belajar anak. Kreativitas ini memungkinkan guru yang bersangkutan menemukan bentuk mengajar yang sesuai, terutama dalam memberi bimbingan, dorongan dan arahan agar anak dapat belajar secara efektif. Kreativitas sebagai ungkapan dan perwujudan diri individu merupakan kebutuhan pokok manusia termasuk pendidikan, bila terwujud memberikan rasa kepuasan dan rasa keberhasilan yang mendalam. Pentingnya kreativitas ini disebutkan dalam garis-garis Besar haluan negara 1993 yaitu : pendidikan nasional bertujuan untuk meningkatkan kualitas manusia Indonesia, yaitu manusia yang beriman dan bertakwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa, berbudi pekerti luhur, berkepribadian, mandiri, jujur, cerdas kreatif, terampil, berdisiplin, beretos kerja, profesional, tanggung jawab, dan produktif serta sehat jasmani dan rohani. Selanjutnya ditekankan pula bahwa iklim

belajar dan mengajar yang dapat menumbuhkan rasa percaya diri dan budaya belajar dikalangan masyarakat terus berkembang agar tumbuh sikap dan perilaku yang kreatif, inovatif, dan keinginan untuk maju.

Pembelajaran huruf hijaiyah tentunya masing-masing metode atau caranya berbeda-beda sesuai dengan ciri khas dari masing-masing metode yang dikembangkan. Salah satu dasar yang penting untuk memperkenalkan huruf hijaiyah adalah bagaimana seorang yang dapat membedakan huruf dengan jelas, inilah yang disebut dengan istilah makhraj huruf. Untuk itu di uraikan bagaimana makhraj itu sendiri dari segi bahasa adalah tempat keluar, sedangkan dari segi istilah makhraj di artikan tempat keluarnya huruf.

Kreativitas yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kreativitas guru mengenalkan huruf hijaiyah, sebelumnya huruf hijaiyah di perkenalkan guru dalam nyanyian atau lembar kerja anak. Khususnya pada Paud Al-Ishlah Kecamatan Kota Tengah Kota Gorontalo, di kelompok A terdiri dari 5 kelas pada saat pembelajaran mengenal huruf hijaiyah, menunjukkan hal-hal sebagai berikut : hanya sibuk dengan kegiatannya sendiri, bermain di luar kelas dengan permainannya sendiri. Dampak tersebut mempengaruhi hasil belajar anak, khususnya pada pengenalan huruf hijaiyah, seperti kurang tepat dalam menyebutkan, kurang tepat menyebutkan huruf hijaiyah sehingga masih di bantu oleh guru.

Berdasarkan latar belakang masalah-masalah tersebut peneliti terdorong untuk mengadakan penelitian tentang Kreativitas Guru Mengenalkan Huruf Hijaiyah Menggunakan Permainan *Mazze* Di Kelompok A Paud Al-Ishlah Kecamatan Kota Tengah Kota Gorontalo.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dalam rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Bagaimana Kreativitas guru dalam mengenalkan huruf hijaiyah dengan menggunakan permainan *maze* di kelompok A Paud Al-Ishlah Kecamatan Kota Tengah Kota Gorontalo.

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan Kreativitas guru dalam mengenalkan huruf hijaiyah dengan menggunakan permainan *maze* di kelompok A Paud Al-Ishlah Kecamatan Kota Tengah Kota Gorontalo

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini di harapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran yang berguna khususnya menambah pengetahuan tentang Kreativitas guru mengenalkan huruf hijaiyah dengan menggunakan permainan *mazze*

1.4.2 Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini di harapkan memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Bagi pendidik, dengan media gambar pendidik dapat menarik motivasi dan minat anak untuk mengikuti pelajaran pengenalan huruf hijaiyah.
2. Bagi anak, untuk mengenalkan huruf hijaiyah melalui pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.
3. Bagi peneliti, hasil penelitian ini dapat di harapkan memperluas pengetahuan penulis tentang kreativitas guru mengenalkan huruf hijaiyah menggunakan permainan *mazze*.