

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan anak usia dini ditujukan sebagai lembaga untuk membantu orang tua dalam mengembangkan potensi yang dimiliki anak. Untuk mengembangkan potensinya secara maksimal anak perlu mendapat stimulasi yang tepat untuk perkembangannya sehingga anak memiliki kesiapan dalam memasuki jenjang pendidikan selanjutnya. Hal ini ditegaskan dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional Bab 1 pasal 1 ayat 14 menyatakan bahwa :

“Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam pendidikan lebih lanjut” (Direktorat pendidikan nasional, 2010, h.1)

Hal ini menunjukkan pentingnya upaya pengembangan seluruh potensi anak, salah satunya kreativitas. Menurut (Mulyani, 2017) Kreativitas adalah kemampuan yang berdasarkan data dan informasi yang menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah, dimana penekanannya adalah pada kuantitas, ketepatan, dan keragaman jawaban. Adapun secara operasional, kreativitas dapat dirumuskan sebagai kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan, dan orisinalitas dalam berpikir, serta kemampuan untuk mengelaborasi (mengembangkan, memperkaya, dan memperinci). Kreativitas merupakan kemampuan untuk memberi ide kreatif dalam memecahkan suatu permasalahan atau sebagai kemampuan untuk melihat hubungan-hubungan yang baru antara unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya.

Menurut Santrock dalam (Rohani, 2017) kreativitas merupakan kemampuan untuk memikirkan sesuatu dengan cara yang baru dan tidak biasa serta melahirkan solusi yang unik terhadap masalah-masalah yang dihadapi. sehingga menjadi penting bagi anak untuk dikembangkan kreativitasnya agar anak dapat menyelesaikan suatu permasalahan yang dihadapi dengan caranya sendiri karena setiap anak tentu memiliki cara yang berbeda-beda dalam menyelesaikan suatu masalah.

Kreativitas diperlukan untuk menciptakan karya inovatif atau sesuatu yang baru baik berupa ide ataupun hasil karya yang diinginkan anak. Kreativitas anak usia dini dapat ditingkatkan dengan berbagai kegiatan main yang menyenangkan bagi anak untuk itu salah satunya dapat dicapai melalui peran pendidik lembaga PAUD dalam merancang kegiatan main sebagai model kegiatan pembelajaran (Anhusadar, 2016). kreativitas adalah kebutuhan dimasa kini dan juga masa yang akan datang untuk itu baik jika distimulasi sejak dini.

Kegiatan bermain yang penulis rancang untuk meningkatkan kreativitas anak yaitu kegiatan bermain mencipta dari bentuk geometri. Menurut Iswanto geometri merupakan salah satu cabang matematika yang mempelajari bentuk, ruang, komposisi, beserta sifat-sifatnya, ukuran-ukurannya dan hubungannya antara satu dengan yang lain. Dalam pembelajaran geometri di RA anak-anak hanya diajarkan tentang dasar-dasar geometri seperti mengenal bentuk geometri bangun datar, yaitu persegi, persegi panjang, segitiga, dan lingkaran serta mengenal bangun ruang, yaitu balok, kubus, kerucut, dan tabung. Mereka

diperkenalkan dengan geometri dengan cara bermain yang menyenangkan. Karena pada dasarnya kebutuhan anak adalah bermain.

Melalui kreativitas yang distimulasi secara optimal dapat pula mengembangkan kecerdasannya (Tanudjaja,2011). Karena pada dasarnya kreativitas mendorong anak untuk menciptakan sesuatu yang baru dan mengekspresikannya dalam sebuah hasil karya, hasil karya yang diciptakan inilah disebut sebagai kreativitas anak. Karena anak dianggap mampu berperan sebagai pencipta ide gagasan baru yang dituangkan dalam sebuah hasil karya.

Pendapat Wallas yang dikemukakan (Munandar, 1992) Prosesberpikir kreatif memiliki ciri-ciri mampu mengemukakan ide-ide yang serupa untuk memecahkan suatu masalah (*fluency/ kelancaran*); mampu menghasilkan berbagai macam ide guna memecahkan suatu masalah di luar kategori yang biasa (*flexibility/ keluwesan*); mampu memberikan respon yang unik atau luar biasa (*originality/keaslian*); mampu menyatakan pengarahan ide secara terperinci utuk mewujudkan ide menjadi kenyataan (*elaboration/ keterperincian*); dan memiliki kepekaan menangkap dan menghasilkan masalah sebagai tanggapan terhadap suatu situasi (*sensitivity/ kepekaan*).

Menurut (Khasanah, 2013) masa Taman Kanak-kanak anak dapat mempelajari beberapa dasar bentuk geometri. Aktivitas pembelajaran menggunakan beragam bentuk geometri yang dilakukan dengan prinsip bermain sambil belajar akan lebih menggairahkan lagi bagi anak dengan mengeksplorasi berbagai bentuk geometri. Kegiatan bermain menggunakan ragam bentuk geometri memberikan kesempatan bagi anak untuk menyatakan sikap, minat, dan

masalah-masalah yang dihadapinya, membicarakan tujuan dan aspirasinya, menyatakan apa yang dipikirkannya, membagi perasaan yang dirasakannya, serta menjelaskan apa saja yang dilakukannya. Selain itu bermain menggunakan ragam bentuk geometri juga memberikan kesempatan kepada anak untuk membandingkan, mengamati, mengklasifikasikan, menafsirkan, menganalisa, mengkritik, membantu anak menemukan berbagai asumsi, serta memberikan kesempatan untuk berpikir atau mencipta.

Permainan mencipta dari bentuk geometri dapat menstimulasi perkembangan kreativitas dan imajinasi anak. Dengan bermain kotak warna-warni berbagai bentuk, anak akan belajar mengenai bentuk-bentuk yang saling cocok dan tidak cocok, mengenai struktur yang mantap dan tidak mantap mengenai keseimbangan. Selain itu pada saat bermain ragam bentuk geometri, fantasi, atau imajinasi yang dimiliki anak dapat berkembang. Anak akan refleksi menyampaikan hasil pemikirannya, baik dengan bentuk bahasa, motorik atau fisik, hasil kerja atau ciptaannya, sosial seperti bekerjasama dalam kelompok, emosional seperti menghargai hasil kerja, menemukan penyelesaian atas masalah yang dihadapinya, mendorong berpikir dengan logika, pemahaman mengenai konsep ruang, pengetahuan, matematik, dan seni.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan pada tanggal 21 Oktober – 1 November 2019 di TK Kuncup Biru Kec. Poleang Timur Kab. Bombana, pada anak kelompok B peneliti melihat dari 15 anak terkait perkembangan kreativitasnya dalam bermain mencipta dari bentuk geometri masih pada rentan penilaian belum berkembang (BB) dan mulai berkembang

(MB) hanya 8 anak diantaranya yang sudah mendapatkan nilai BSH. Hal itu dikarenakan anak belum mampu mencapai empat aspek kreativitas antara lain, *fluency*/ kelancaran, *flexibility*/keluwesan, *originality*/ keaslian, dan *elaboration*/ keterperincian. Hal tersebut nampak seperti beberapa anak belum memiliki keberanian dalam hal bereksplorasi dan berekspresi dengan bahan atau benda-benda yang disediakan oleh guru. Ada anak yang masih belum percaya diri untuk mencoba mencipta karya yang baru. Sebagian besar anak sering meniru cara guru atau teman dalam menyelesaikan pekerjaannya. Sebagian besar anak masih tergantung pada contoh yang diberikan guru. Selain itu sebagian besar anak kurang komunikatif dalam mengkomunikasikan hasil karyanya serta kurang bervariasi dalam mengapresiasi hasil karyanya.

Kreativitas sangatlah penting untuk dikembangkan sejak dini, seperti yang dikemukakan oleh Munandar (1992) yang menyatakan bahwa: Kreativitas yang memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya. Dalam era pembangunan ini tidak dapat dipungkiri bahwa kesejahteraan dan kejayaan masyarakat dan Negara bergantung pada sumbangan kreatif, berupa ide-ide baru, penemuan-penemuan baru, dan teknologi baru dari anggota masyarakat. Untuk mencapai hal itu, perlu sikap dan perilaku kreatif dipupuk sejak dini, agar anak didik kelak tidak hanya menjadi konsumen pengetahuan baru dan mencari kerja, tetapi mampu menciptakan pekerjaan baru. Oleh karena itu peneliti ingin meningkatkan kreativitas anak mulai sejak dini menggunakan cara yang menyenangkan bagi anak yaitu dengan bermain dan berkarya dari bentuk geometri.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut maka peneliti tertarik untuk merancang kegiatan pembelajaran dengan bermain mencipta dari bentuk geometri dalam mengembangkan kreativitas anak dengan pemanfaatan berbagai bentuk geometri yang terbuat dari bahan kardus yang diberi warna agar lebih menarik.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut.

- a) Perkembangan kreativitas anak Kelompok B TK Kuncup Biru Kecamatan Poleang Timur Kabupaten Bombana belum optimal, hanya 8 anak yang mendapat nilai BSH.
- b) Beberapa anak belum memiliki keberanian dalam hal bereksplorasi dan berekspresi dengan bahan atau benda-benda yang disediakan oleh guru.
- c) Ada beberapa anak yang masih belum percaya diri untuk mencipta karya yang baru.
- d) Sebagian besar anak masih tergantung pada contoh yang diberikan guru.
- e) Anak kurang komunikatif dalam mengkomunikasikan hasil karyanya.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang telah diuraikan di atas, peneliti membatasi untuk membantu kreativitas anak melalui pembelajaran bermain mencipta bentuk geometri khususnya pada Kelompok B di TK Kuncup Biru Kec. Poleang Timur Kab. Bombana.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian tersebut di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana cara membantu kreativitas bermain bentuk geometri anak Kelompok B di TK Kuncup Kecamatan Poleang Timur Kabupaten Bombana “Melalui Kegiatan Bermain Mencipta Dari Bentuk Geometri”?”

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk membantu kreativitas anak bermain bentuk geometri anak kelompok B di TK Kuncup Biru Kecamatan Poleang Timur Kabupaten Bombana melalui kegiatan bermain mencipta dari bentuk geometri.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat bagi beberapa pihak, di antaranya:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan referensi bagi para insan akademik yang sedang mempelajari ilmu pendidikan anak, khususnya mengenai peningkatan kreativitas anak melalui kegiatan bermain mencipta dari bentuk geometri.

2. Manfaat Praktis

- a) Bagi peserta didik, untuk meningkatkan kreativitas anak dalam menciptasuatu bentuk sebagai wujud hasil karyanya.
- b) Bagi pendidik, untuk meningkatkan pemahaman tentang pentingnya meningkatkan kreativitas anak sejak usia dini dalam

kegiatan bermain mencipta dari bentuk geometri dan menjadi masukan untuk memperbaiki proses pembelajaran dalam rangka meningkatkan kreativitas anak.

- c) Bagi peneliti, hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan yang berkaitan dengan peningkatan kreativitas anak.

1.7 Definisi Operasional

Pada penelitian ini bertujuan untuk membatasi dari kemungkinan meluasnya pengertian atau pemahaman terhadap permasalahan yang akan diselesaikan atau teori yang akan dikaji. Adapun definisi operasional yang akan dikaji adalah:

- a. Kreativitas merupakan hal yang penting dalam masa pertumbuhan anak usia dini. Dengan kreativitas anak akan memperoleh kesempatan sepenuhnya untuk memenuhi kebutuhan berekspresi menurut caranya sendiri yang dituangkan dalam bentuk hasil karya anak.
- b. Bermain mencipta merupakan kegiatan mengekspresikan diri menggunakan bentuk-bentuk geometri dengan berbagai variasi warna dan ukuran sesuai dengan imajinasi dan caranya sendiri baik dengan cara menyusun, memadukan bentuk-bentuk, menggunting, menempel, menggulung, melipat, dan berbagai cara yang diinginkan menjadi suatu hasil karya yang berbeda sehingga dapat merangsang kreativitas anak.
- c. Geometri merupakan suatu ilmu didalam sistem matematika yang didalamnya mempelajari garis, ruang dan volume. Pengetahuan tentang

geometri sangat berguna dalam kehidupan anak. Anak-anak biasanya senang belajar geometri. Anak mengembangkan konsep-konsep geometri dengan mengamati bentuk-bentuk geometri yang terdapat di sekitar mereka.

