

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Pendidikan anak usia dini di Indonesia merupakan hal penting dan menjadi perhatian pemerintah karena dapat membantu kesiapan bagi anak-anak sebelum memasuki pendidikan lebih lanjut. Hal ini dapat kita lihat dalam UU. No 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pasal 1 butir 14 yang bunyinya : “Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak ia lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut”.²

Direktorat PAUD Depdiknas menyatakan bahwa PAUD adalah suatu proses pembinaan tumbuh kembang anak usia lahir hingga enam tahun secara menyeluruh, yang mencakup aspek fisik, dan nonfisik, dengan memberikan rangsangan bagi perkembangan jasmani, moral spiritual, motorik, emosional, dan sosial yang tepat dan benar agar anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal.³

Sedangkan menurut pendapat lain menjelaskan bahwa pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang ditujukan bagi anak-anak berusia pra sekolah dengan tujuan agar anak dapat mengembangkan potensinya sejak dini,

²Depdiknas. *Pedoman Pembelajaran Di Taman Kanak-kanak*. (Jakarta: Depdiknas. Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah. 2006), hlm. 1.

³Mulyasa. *Manajemen PAUD*, (Bandung: PT Remaja RosdaKarya, 2014), hlm. 44.

sehingga mereka dapat berkembang secara wajar sebagai anak sesuai dengan tingkat usia dan tugas perkembangannya.⁴

Berdasarkan pengertian di atas, pendidik adalah seseorang yang bertanggung jawab dalam pembinaan dan pemberian rangsangan kepada anak didik untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak agar anak siap memasuki jenjang pendidikan selanjutnya.

Setiap anak memiliki kemampuan yang berbeda-beda dengan anak lainnya dan salah satu kemampuan yang dimiliki oleh anak adalah kemampuan kreativitas. Angelou dalam Sujiono berpendapat bahwa kreativitas ditandai dengan adanya kemampuan untuk menciptakan, mengadakan, menemukan suatu bentuk baru dan atau untuk menghasilkan sesuatu melalui keterampilan imajinatif.⁵

Pada usia ini anak mulai memahami pengalaman yang telah diperoleh. Dengan meningkatnya daya ingat, anak mampu berpikir sebelum bertindak dan mengembangkan kemampuan bahasa selain berkomunikasi dengan daya imajinasinya. Sedangkan cara yang bisa dilakukan untuk mengembangkan kemampuan anak pada usia ini diantaranya yaitu memberikan mainan yang dapat melatih daya kreativitasnya. Memberikan pengertian waktu, tentang “dulu”, “nanti”, dan “sekarang”. Serta memberikan kesempatan bersosialisasi dengan lingkungan sekitar.⁶

⁴Susanto Ahmad. *Perkembangan Anak Usia Dini*. (Jakarta :Kencana Prenada Media Group, 2011), hlm. 92.

⁵Sujiono Bambang.. *Bermain Kreatif BerbasisKecerdasan Jamak*. (Jakarta :PT. Indeks, 2010) , hlm.79.

⁶ Rismawati. *Menstimulasi Perkembangan Anak dengan Permainan*. (Yogyakarta : PT Pustaka Insan Madani, 2012), Hlm. 74.

Anak usia dini pada dasarnya memiliki potensi kreatif namun demikian potensi yang dimiliki anak masih perlu dikembangkan. Kreativitas anak perlu di rangsang sejak dini karena pada usia ini merupakan awal dari kehidupan dan pada usia dini juga individu sedang menjalani suatu proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat. Mengingat pentingnya mengembangkan kreativitas anak sejak usia dini maka anak perlu diberi kesempatan dalam mengungkapkan gagasan atau ide-ide yang ada dalam pikirannya. Hal ini perlu dirangsang oleh lingkungan sekolah maupun lingkungan keluarga dan juga membutuhkan pengembangan-pengembangan yang tepat dari para pendidik anak usia dini agar memperhatikan perkembangan kreativitas anak sejak dini dengan banyak memberikan kesempatan anak untuk bermain.

Al-Qur'an juga diterangkan bagaimana sifat kreatif itu yaitu pada Surat ar-Ra'du ayat 11, yang berbunyi :

لَهُ مُعَقَّبَاتٌ مِّنْ بَيْنِ يَدَيْهِ وَمِنْ خَلْفِهِ يَحْفَظُونَهُ مِنْ أَمْرِ اللَّهِ ۗ إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُغَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ ۗ وَإِذَا أَرَادَ اللَّهُ بِقَوْمٍ سُوءًا فَلَا مَرَدَّ لَهُ ۗ وَمَا لَهُمْ مِنْ دُونِهِ مِنْ وَالٍ

Artinya : (Bagi manusia ada malaikat-malaikat yang selalu mengikutinya bergiliran, di muka dan di belakangnya, mereka menjaganya atas perintah Allah. Sesungguhnya Allah tidak merubah keadaan sesuatu kaum sehingga mereka merubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri. Dan apabila Allah menghendaki keburukan terhadap sesuatu kaum, maka tak ada yang dapat menolaknya; dan sekali-kali tak ada pelindung bagi mereka selain Dia.⁷

⁷ Departemen Agama RI, al-Qur'an dan Terjemahnya, (Bandung : Sygma Creative Media Corp, 2014) hlm. 214.

Perkembangan kreativitas saat ini semakin berkurang, hal ini disebabkan dengan berbagai macam fakta di lapangan yang masih menggunakan cara-cara yang menekankan pada pengembangan kecerdasan akademik sehingga pengembangan kreativitas kurang diperhatikan. Proses pembelajaran yang bersifat akademik atau yang lebih menekankan pada kecerdasan akademik dapat memadamkan kreativitas anak karena situasi dan kondisi pada saat pembelajaran tidak mendukung bagi peningkatan kreativitas anak. Dampaknya proses pembelajaran menjadi sesuatu yang membosankan bagi anak, maka dengan itu perlu adanya upaya yang dapat mengembangkan kreativitas anak.

Proses pengembangan kreativitas anak tidak terlepas dari komponen-komponen pembelajaran yang mendukung dalam suatu pembelajaran diantaranya: guru, media pembelajaran, metode pembelajaran, sumber belajar, fasilitas pembelajaran, dan lain sebagainya.⁸

Berdasarkan uraian di atas untuk menunjang hal tersebut maka guru sebagai fasilitator harus memfasilitasi peserta didik dengan berbagai keterampilan untuk membangkitkan semangat anak dalam mengikuti proses pembelajaran. Guru dituntut untuk mengembangkan model-model pembelajaran yang dapat membangkitkan dan memotivasi anak untuk belajar dengan aktif dan kreatif. Selain itu juga diperlukan suatu media yang menarik dan berguna sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Penggunaan

⁸ Susanto Ahmad. *Perkembangan Anak Usia Dini*. (Jakarta : Kencana Prenada Media Group, 2011), Hlm. 92.

media dalam proses pembelajaran sangat penting dalam mendukung berhasil tidaknya proses kegiatan belajar mengajar yang efektif dan efisien di TK.

Banyak media yang dapat digunakan untuk mendukung proses pengembangan kreativitas anak salah satunya yaitu media gerabah. Media gerabah dapat merangsang anak untuk menciptakan sesuatu yang baru, hal ini tergantung pada kemampuan anak untuk mendapatkan pengetahuan yang sudah ia terima kemudian ia tuangkan dalam gerabah tersebut sehingga anak dapat menciptakan sesuatu yang baru.

Berdasarkan dari hasil observasi yang telah peneliti lakukan pada hari Rabu tanggal 12 Desember 2018 di TK Dharma Wanita Ngumpakdalem, menunjukkan ditemukannya beberapa permasalahan yang muncul dalam perkembangan kreativitas anak. Hal ini disebabkan karena kurangnya pembelajaran yang aktif dan kreatif serta media yang kurang menarik dan bervariasi, Sehingga anak cepat merasa bosan. Misalnya dalam kegiatan membuat suatu bentuk benda. Dalam hal ini guru menuntut anak untuk membuat suatu benda sesuai contoh yang telah di buat oleh guru, tanpa memberikan kesempatan bagi anak untuk membuat menurut kreasi dan imajinasi mereka, ada pula anak yang segera mengatakan "*aku tidak bisa*" ketika anak diminta untuk melakukan kegiatan pembelajaran dalam hal kreativitas.

Melihat berbagai faktor yang dapat menjadi kendala dalam hal pengembangan kreativitas anak, peneliti mencoba mengambil tindakan dalam upaya meningkatkan kemampuan kreativitas anak melalui metode bermain

dengan bahan alam tanah liat. Peneliti mengambil bahan alam tanah liat sebagai media bermain karena tanah liat aman bagi anak, mudah didapatkan, tidak mencemari lingkungan, dan dari media tanah liat ini dapat dihasilkan suatu produk seperti gerabah (berbagai macam peralatan rumah tangga, celengan, pot bunga) genting dan batu bata.

Berdasarkan uraian latar belakang inilah yang kemudian peneliti mengambil judul "*Pengembangan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Gerabah di TK Dharma Wanita Ngumpakdalem Kecamatan Dander Kabupaten Bojonegoro*".

B. Fokus Penelitian

Melihat konteks penelitian diatas, maka Peneliti menyimpulkan untuk fokus penelitian pada proposal kali ini yaitu :

1. Bagaimana kreativitas anak usia 5-6 Tahun di TK Dharma Wanita Ngumpakdalem Kecamatan Dander Kabupaten Bojonegoro?
2. Bagaimana pengembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun melalui media gerabah di TK Dharma Wanita Ngumpakdalem Kecamatan Dander Kabupaten Bojonegoro?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui kreativitas anak usia 5-6 Tahundi TK Dharma Wanita Ngumpakdalem Kecamatan Dander Kabupaten Bojonegoro.

2. Untuk mengetahui pengembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun melalui media gerabah di TK Dharma Wanita Ngumpakdalem Kecamatan Dander Kabupaten Bojonegoro.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini secara teoritis diharapkan dapat digunakan sebagai referensi ilmiah untuk menambah pengetahuan dan wawasan tentang pendidikan bagi pembaca dan secara praktis dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat bagi orangtua

Menambah pengetahuan bagi orangtua agar dapat memahami berbagai potensi yang dimiliki anak terlebih dalam pengembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun yang akan selalu dibutuhkan sepanjang kehidupan anak.

2. Manfaat bagi Guru

Sebagai pijakan bagi guru untuk meningkatkan kualitas kegiatan pembelajaran bagi anak dalam rangka mengembangkan kreativitas anak usia 5-6 tahun.

3. Manfaat bagi Siswa

Meningkatkan motivasi anak dalam mengikuti kegiatan pembelajaran sehingga anak usia 5-6 tahun memiliki kreativitas yang baik serta nantinya dapat mempengaruhi kesuksesan seorang anak dalam menjalin hubungan sosial di lingkungannya.

E. Ruang Lingkup Penelitian

Sesuai dengan permasalahan dan tujuan penelitian ini, maka ruang lingkup penelitian ini dibatasi hanya pada pengaruh media gerabah terhadap pengembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Dharma Wanita Ngumpakdalem.

F. Sistematika Penelitian

Sistematika pembahasan ini menunjukkan mata rantai pembahasan dari awal hingga akhir. yang mana skripsi ini pun di susun dalam beberapa bab. Setiap babnya mempunyai isi yang akan di paparkan oleh peneliti secara Singkat.

BAB I Pendahuluan. yang berisikan : Konteks penelitian , Fokus masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat penelitian, Ruang lingkup penelitian, Sistematika penulisan. Keaslian Penelitian dan Definisi Istilah.

BAB II Kajian Pustaka. Berisikan kajian pustaka tentang kreatifitas anak usia 5-6 tahun dan media gerabah.

BAB III Metode Penelitian, yaitu : pendekatan dan jenis penelitian, lokasi penelitian, kehadiran penelitian, data dan sumber data, tehnik pengumpulan data, tehnik analisis data dan pengecekan keabsahan temuan.

BAB IV : Laporan Hasil Penelitian. Pada bab ini akan dijelaskan mengenai Paparan Data, Gambaran Umum lokasi penelitian serta Pembahasan dan Analisis.

BAB V : Penutup. Terdiri dari Kesimpulan dan Saran.

G. Keaslian Penelitian

Bagian ini menyajikan perbandingan bidang kajian yang diteliti antara peneliti dengan peneliti-peneliti sebelumnya, baik berupa persamaan maupun perbedaannya. Ada beberapa penelitian yang dirasa bisa dibuat perbandingan diantaranya sebagaimana dalam tabel berikut :

No	Peneliti dan Tahun	Tema dan Tempat Penelitian	Variabel Penelitian	Pendekatan dan lingkup Penelitian	Hasil Penelitian
1.	Skripsi. Resti Karmila. Tahun 2007	Studi sosial masyarakat pengrajin gerabah kasongan dalam perspektif pendidikan karakter	sosial masyarakat pengrajin gerabah kasongan, Pedukahan Kajen, Kelurahan Bangunjiwo, Kabupaten Bantul	Kaulitatif	kehidupan sosial masyarakat pengrajin gerabah kasongan masih menanamkan nilai-nilai sosial seperti gotong royong, kekeluargaan dan tolong menolong
2.	Karina Indriyasari Tahun 2016.	Pengaruh penggunaan permainan balok terhadap kreativitas anak di tk aisyiyah bustanul athfal i kabupaten kudas tahun pelajaran 2015/2016	Permainan balok dan kreativitas anak. Kabupaten Kudus	Kuantitatif	hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil kreativitas anak
3.	Jurnal Penelitian. Wiwik Windasari.	Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Metode Proyek	Kreativitas Anak Usia Dini dan Metode	Kuantitatif	Metode proyek berpengaruh terhadap kreativitas

	Tahun 2017		Proyek. Lampung Timur		anak sebesar 63,50%. Sedangkan 36,5% diterangkan oleh variabel lain.
4.	Tesis. Joko Lulut Amboro 2011	Inovasi desain kerajinan gerabah bayat di dukuh pagerjurang, desa melikan, kecamatan wedi, kabupaten klaten, provinsi jawa tengah	Inovasi desain kerajinan gerabah. Kabupaten Klaten	Kaulitatif	Masyarakat pengrajin selama proses pembuatan bentuk gerabah sebagai aspek fungsi praktis.
5.	Skripsi. Putri Mulia Lestari. Tahun 2016	Pengaruh penggunaan media balok terhadap Kreativitas anak usia 5-6 tahun tk kesuma Segalamider bandar lampung	Media balok dan kreativitas anak. Bandar lampung	Kuantitatif	Ada pengaruh penggunaan media balok terhadap kreativitas anak. Hal tersebut dapat terlihat dari hasil karya anak yang awalnya masih berupa bangunan sederhana kemudian menjadi semakin kompleks

Dari keseluruhan penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa meski terdapat beberapa kesamaan, akan tetapi terdapat juga banyak Perbedaan antara kajian penelitian terdahulu tersebut, diantaranya adalah terletak pada metode penelitian, obyek penelitian, fokus penelitian dan lokasi penelitian.

H. Definisi Istilah

Supaya pembahasan dalam penelitian ini lebih mengarah dan fokus pada permasalahan dan untuk menghindari terjadinya persepsi lain mengenai istilah-istilah yang ada, maka perlu adanya penjelasan mengenai definisi istilah.

1. Kreativitas

Kreativitas adalah suatu kemampuan yang menunjukkan seseorang dalam menciptakan hasil karya yang baru yang sebelumnya belum pernah ada. Perkembangan kreativitas hendaknya distimulasi sejak anak masih usia dini. Sebab, dunia anak adalah dunia bermain dimana dalam setiap kegiatannya akan merangsang perkembangan kreativitas dari anak usia dini.

2. Anak usia dini

Anak usia dini merupakan individu yang berada pada periode dimana proses tumbuh kembang yang sedang dialami sangat pesat dan fundamental baik secara akademik maupun non akademik. Usia dini sering disebut sebagai usia emas (golden age).

3. Media Gerabah

Media gerabah adalah suatu metode yang berasal dari keramik rakyat, hal ini dikarenakan gerabah mempunyai ciri pemakaian tanah liat bakaran rendah serta teknik pembakaran yang sangat sederhana