**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang**

Pada dasarnya anak sudah memiliki potensi sejak lahir kedunia ini. Dimana dalam potensi kreatif ini tingkatnya berbeda-beda dan dapat dikembangkan dan di pupuk. Kreativitas anak terlihat dari rasa ingin tahunya yang besar. Bakat kreatif tersebut dimiliki oleh semua orang tanpa kecuali dan lebih penting lagi bakat tersebut dapat ditingkatkan jika dipupuk sejak dini. Jika bakat kreatif tersebut tidak dipupuk maka bakat tersebut tidak berkembang bahkan menjadi bakat terpendam yang tidak akan diwujudkan.

Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak usia dini berada pada rentang usia 0-8 tahun. Pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang cepat dalam rentang perkembangan hidup manusia.

Salah satu amanat luhur yang tercantum dalam UUD 1945 adalah Mencerdaskan Kehidupan Bangsa." Setiap manusia memiliki potensi/bakat kecerdasan, tanggung jawab pendidik untuk memupuk dan mengembangkan secara sistematis. Langkah pemerintah untuk mewujudkan UUD 1945 tersebut adalah dengan membuat UU. No. 20 tahun 2003 tentang SISDIKNAS pasal 1 butir 14 yang bunyinya :

1

Pada usia 0-6 tahun (menurut UU. no. 20 tahun 2003) adalah usia keemasan/*Golden age* karena pada usia ini perkembangan otak percepatannya hingga 80% dari keseluruhan otak orang dewasa. Hal ini menunjukkan bahwa seluruh potensi dan kecerdasan serta dasar-dasar perilaku seseorang telah mulai terbentuk pada usia tersebut.

Kreativitas memiliki peran sangat penting bagi kehidupan anak. Melalui kreativitas, anak dapat berkreasi sesuai dengan bakat ataupun kemampuan, anak dapat memecahkan suatu masalah dan dapat meningkatkan kualitas hidupnya dimasa yang akan datang.

Munandar (2009:31) mengungkapkan pentingnya kreativitas anak dipupuk sejak dini dalam diri anak adalah sebagai berikut:

1. Dengan berkreasi orang dapat mewujudkan (mengaktualisasikan) dirinya, dan perwujudan/aktualisasi diri merupakan kebutuhan pokok pada tingkat tertinggi dalam hidup manusia,
2. kreativitas atau berfikir kreatif sebagai kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah, merupakan bentuk pemikiran yang sampai saat ini masih kurang mendapat perhatian dalam pendidikan,
3. bersibuk diri secara kreatif tidak hanya bermanfaat (bagi diri pribadi dan bagi lingkungan) tetapi juga memberikan kepuasan kepada individu,
4. kreativitaslah yang memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya.

Kreativitas anak dimungkinkan akan tumbuh dan berkembang dengan baik apabila lingkungan keluarga, rumah maupun sekolah turut menunjang dalam mengekspresikan kreativitasnya. Lingkungan memiliki pengaruh yang besar dalam perkembangan kreativitas anak. Kreativitas anak tidak akan berkembang jika lingkungan tidak mendukung. .

Kreativitas mempunyai kebutuhan dan masalah khusus, oleh sebab itu pembinaan yang tepat dapat memungkinkan untuk mengembangkan bakat dan kemampuan mereka secara utuh dan optimal, sehingga mereka dapat memberi sumbangan yang luar biasa.

Anak mempunyai naluri untuk menggunakan imajinasi kreatifnya guna memenuhi kebutuhannya, karena anak memperoleh sesuatu dengan jalan mengembangkan sifat alami dan tidak meragukan lagi. Imajinasi kreatif membutuhkan “rasa” yang diperoleh dengan kata-kata, jadi ada tiga syarat yang diperlukan oleh imajinasi kreatif yaitu: ketepatan hati, konsentrasi dan kesabaran

Pengaruh imajinasi kreatif adalah “suatu kesempatan merencanakan hidup secara kontraktif demi pencapaian tujuan”. Kepercayaan diri dalam melakukan imajinasi kreatif bertambah bila anak mengalami keuntungan nyata pada dirinya.

Media pembelajaran pun memiliki peran penting dalam pengembangan kreativitas anak. Namun, sekarang ini media pembelajaran di Taman Kanak-Kanak yang dapat meningkatkan kreativitas anak masih kurang. Media pembelajaran yang disediakan tidak menarik dan terfokus pada lembar kegiatan anak atau buku paket sehingga proses pembelajaran membuat anak cepat bosan untuk mengikuti proses pembelajaran. Oleh karena itu perlu, disediakan media yang dapat memfasilitasi perkembangan kreativitas anak yang disesuaikan dengan kebutuhan dan perkembangan anak.

Perkembangan kreativitas pada anak dapat berkembang dengan optimal jika diberikan stimulasi yang tepat. Kegiatan pembelajaran harus dibuat menyenangkan, menarik perhatian anak dan membuat anak nyaman agar proses pembelajaran dapat berlangsung dengan efektif. Salah satu metode yang dapat memberikan kesenangan pada anak dan membuat kreatif adalah bermain.

Bermain merupakan metode yang efektif mengembangkan kreativitas anak. Proses pembelajaran yang menyenangkan bagi anak-anak yaitu melalui bermain, diharapkan dapat merangsang dan memupuk kreativitas anak sesuai dengan potensi yang dimilikinya.

Proses pembelajaran dengan kegiatan menyenangkan bagi anak-anak yaitu melalui bermain, diharapkan dapat merangsang dan memupuk kreativitas anak sesuai dengan potensi yang dimilikinya. Dalam proses pembelajaran, kreativitas anak dirangsang dan eksplorasi melalui kegiatan bermain sambil belajar sebab bermain merupakan sifat alami anak.

Diungkapkan oleh Munandar (Aisyah, 2008:1) bahwa :

Penelitian menunjukkan hubungan erat antara sikap dan kreatif. Namun, jelas Freobel, bermain tanpa bimbingan dan arahan serta perencanaan lingkungan dimana anak belajar akan membawa anak pada belajar yang salah atau proses belajar tidak akan terjadi. Ia mengisyaratkan bahwa dalam prose pembelajaran, pendidik bertanggung jawab dalam membimbing dan mengarahkan anak agar menjadi kreatif.

Menurut Hurlock (Aisyah, 2008:2) mengemukakan :

Beberapa faktor pendorong yang dapat meningkatkan kreativitas, yaitu: 1) waktu, 2) kesempatan menyendiri, 3) dorongan, 4) sarana, 5) lingkungan yang merangsang, 6) hubungan anak-orang tua yang tidak posesif, 7) cara mendidik anak, 8) kesempatan untuk memperoleh pengetahuan.

Perlu disadari bahwa untuk mengembangkan kreativitas anak secara optimal sebagai bekal bagi kesuksesan kehidupannya kelak tidak dapat diajarkan secara instan. Maksudnya kreativitas tersebut tidak dapat ditumbuhkan dalam sekejap, dibutuhkan waktu untuk berproses secara alamiah. Karena itu penumbuhan kreativitas anak harus dimulai sejak anak masih dalam usia dini.

Kebutuhan untuk mengembangkan kreativitas yang sudah mendesak sangatlah sulit saat ini, maka dari itu penting untuk dilakukan pengkajian dan penelitian terkait dengan hal tersebut.

Berdasarkan pengamatan awal di Taman Kanak-Kanak, sebagian besar proses pembelajaran kurang memunculkan minat anak dan kurang terencana dengan baik. Proses belajar anak hanya diisi dengan kegiatan membaca, menulis, dan mewarnai, sehingga kreativitas anak tidak dapat berkembang dengan optimal bahkan sebagian guru atau orang tua masih beranggapan bahwa kreativitas sebagai hal yang biasa saja. Mereka lebih menekankan kemampuan anak dari segi akademik. Anak di tuntut untuk lebih menguasai kemampuan membaca, menulis, dan berhitung (calistung). Guru cenderung berperan dominan dalam pembelajaran. Guru mengarahkan anak untuk belajar sesuai dengan keinginannya dan lebih menyukai hasil karya anak sesuai dengan apa yang diperintahkannya sehingga anak tidak mempunyai kesempatan untuk memilih jenis kegiatan yang sesuai dengan minat anak. Hal tersebut akan mengakibatkan kreativitas anak tidak berkembang

Berdasarkan uraian diatas maka penulis tertarik untuk mengkajinya dengan judul “pengaruh penggunaan media plastisin terhadap kreativitas anak di Taman Kanak-Kanak Satu Atap Tamalanrea”.

1. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana kreativitas anak di kelompok B Taman Kanak-Kanak Satu Atap Tamalanrea sebelum dan sesudah menggunakan media plastisin warna?
2. Apakah ada pengaruh penggunaan media plastisin warna terhadap kreativitas anak di kelompok B Taman Kanak-Kanak Satu Atap Tamalanrea sebelum dan sesudah menggunakan media plastisin warna?
3. **Tujuan Penelitian**

Pada dasarnya penelitian bertujuan untuk menemukan jawaban atas masalah yang telah dirumuskan di atas yaitu:

1. Untuk mengetahui tingkat kreativitas anak sebelum dan sesudah menggunakan media plastisin warna di kelompok B Taman Kanak-Kanak Satu Atap Tamalanrea
2. Untuk mengetahui tingkat pengaruh penggunaan media plastisin warna terhadap kreativitas anak di kelompok B Taman Kanak-Kanak Satu Atap Tamalanrea.
3. **Manfaat Hasil Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
2. Bagi lembaga pendidikan, dapat menjadi bahan referensi dalam pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam pengaruh penggunaan media plastisin warna terhadap kreativitas anak di Taman Kanak-Kanak.
3. Bagi peneliti, dapat menjadi bahan bacaan atau referensi bagi mahasiswa lainnya sehubungan dengan pengaruh penggunaan media plastisin warna terhadap kreativitas anak di Taman Kanak-Kanak.
4. Manfaat Praktis
5. Bagi guru atau pendidik dapat menjadi masukan dalam proses pelaksanaan pembelajaran mengenai pentingnya pengaruh penggunaan media plastisin warna terhadap kreativitas anak di Taman Kanak-Kanak.
6. Bagi orang tua jadi bahan masukan dalam pengaruh penggunaan media plastisin warna terhadap kreativitas anak di Taman Kanak-Kanak.