**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang Masalah**

Perubahan pandangan dalam dunia pendidikan dan berbagai perkembangan dalam ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni (Ipteks) membawa dampak pada berbagai aspek pendidkan, temasuk pada kebijakan penddikan. Jika pada awal-awal kemerdekaan, fokus perhatian pemerintahan lebih tertuju pada jenjang pendidikan dasar, menengah, dan tinggi, maka secara berangsur-angsur setelah itu, perhatian pemerintah juga tertuju pada pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar, yaitu pendidikan anak usia dini (PAUD). Dimana potensi kreatif yang dimiliki manusia ini dipupuk sejak dini. Karena setiap individu pada usia dini memiliki peluang yang sangat besar untuk dapat mengembangkan potensinya.

Taman kanak-kanak didirikan sebagai usaha mengembangkan seluruh segi kepribadian anak didik dalam rangka menjembatani pendidikan dalam keluarga ke pendidikan sekolah. Taman kanak-kanak adalah jenjang [pendidikan anak usia dini](http://id.wikipedia.org/wiki/Pendidikan#pendidikan_anak_usia_dini) (yakni usia 6 tahun atau di bawahnya) dalam bentuk pendidikan formal. Kurikulum TK ditekankan pada pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar [anak](http://id.wikipedia.org/wiki/Anak) memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan dasar.

Kegiatan bermain di Taman Kanak-kanak merupakan hal yang menyenangkan, Kegiatan belajar di Taman Kank-kanak adalah bermain yang kreatif dan menyenangkan. Dengan demikian anank didik tidak akan canggung lagi menghadapi cara pembelajaran dijenjang berikutnya. Dalam memberikan kegiatan belajar pada anak didik harus diperhatikan kematangan atau tahap perkembanagn kreativitas anak didik, alat bermain atau alat bantu, metode yang digunakan, serta waktu dan tempat bermainnya.

Dengan bermain anak dapat menemukan lingkungan orang lain, dan menemukan dirinya sendiri, sehingga anak dapat bersosialisasi dengan lingkungan tersebut, anak dapat menghargai oang lain, tenggang rasa terhadap orang lain, tolong menolong sesama teman dan yang lebih utama anak dapat menemukan pengalaman baru dalam kegiatan tersebut. Bermain dapat memotivasi anak untuk menegtahui segala sesuatu secara lebih mendalam, dan secara spontan anak dapat mengembangkan kreativitasnya, dengan bermain anak dapat bereksperimen.

Bila sejak dini kreativitas anak sudah dikembangkan, berarti kita sudah memiliki dasar kokoh pada kehidupannya di masa depan. Dalam dirinya sudah terbentuk sikap dan pribadi kreatif. Jika tidak, bisa saja hingga dewasa ia tak bakal kreatif dan akan menemui banya kesulitan dalam hidupnya. Padahal dalam kehidupan, agar selalu bisa dengan cepat menyesuaikan diri, diperlukan siap kreatif . Dengan demikian, iapun lebih siap dan mampu menghadapi masalah-masalah di masa depan yang memerlukan banyak kemunginan jawaban dan ide-ide kreatif.

Berdasarkan observasi awal tanggal 7 Juli 2014 di Taman Kanak-kanak Teratai Universitas Negeri Makassar Kota Makassar diperoleh hasil pengamatan bahwa kreativitas anak masih rendah, kurang berkembangnya ide kreatif, belum adanya keluwesan dalam berfikir kreatif, masih banyak anak yang bekerja dengan meniru pola pikir teman-temannya yang lain. Dari 15 anak di kelas B5 di Taman Kanak-kanak tersebut hanya 5 orang anak yang kemampuan kreativitasnya sudah berkembang.

Berbagai upaya telah dilakukan guru dalam meningkatkan kreativitas anak didik, seperti menggambar di halaman, mewarnai gambar yang sudah ada, dll. Akan tetapi belum didapat peningkatan kreativitas pada anak didik secara signifikan. Dari sebagian besar anak didik mengerjakan tugas tanpa bantuan guru, sedangkan yang lain masih dibantu guru, hal ini berarti kreativitas anak masih sangat rendah.

Kegiatan bermain konstruktif merupakan salah satu cara agar anak lebih bersemangat mengikuti pembelajaran di Taman Kanak-kanak karena kegiatan bermain konstruktif dapat mengembangkan aspek perkembangan anak didik, yakni aspek bahasa, kognitif, kreativitas, psikososial, dan fisiologis, dengan bermain konstruktif anak akan diajak melakukan kegiatan bermain yang akan menumbuhkan kreativitas mereka. Dengan bermain konstruktif anak tidak akan bosan-bosannya menggabungkan dan menyusun bentuk-bentuk kombinasi yang baru dengan alat permainannya. Permainan konstruktif tidak akan membuat anak merasa bosan karena dalam permainan ini yang dipentingkan adalah hasil dan kesenangan.

1. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian adalah: “Bagaimanakah peningkatan kreativitas anak melalui kegiatan bermain konstruktif di Taman Kanak-kanak Teratai Universitas Negeri Makassar Kota Makassar ?”

1. **Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah : “Untuk mengetahui peningkatan kreativitas anak melalui kegiatan bermain konstruktif di Taman Kanak-kanak Teratai Uiversitas Negeri Makassar Kota Makassar”.

1. **Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat member manfaat dalam:

1. **Manfaat Teoritis**

Secara teoritis hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan untuk menambah khasanah ilmu pengetahuan dalam bidang pembelajaran khususnya kreativitas anak.

1. **Manfaat Praktis**
2. Bagi anak didik : dapat memudahkan anak didik untuk mengetahui dan memahami tentang manfaat kegiatan bermain konstruktif dalam upaya peningkatan kreativitas anak didik usia Taman Kanak-kanak.
3. Bagi guru Taman Kanak-kanak : diharapkan penelitian tindakan kelas ini dapat memberikan gambaran tentang pentingnya peningkatan kreativitas anak melalui metode bermain konstruktif dan dapat dijadikan sebagai landasan dalam melakukan pendekatan belajar mngajar.
4. Bagi sekolah : sebagai bahan informasi kepada pihak sekolah supaya dapat mempertimbangkan dan menyediakan sarana dan prasarana dalam bermain konstruktif agar kreativitas anak dapat ditingkatkan.