**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang**

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan salah satu bentuk pendidikan prasekolah yang ada dijalur pendidikan sekolah. Pendidikan prasekolah adalah pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan, jasmani dan rohani anak diluar lingkungan keluarga sebelum memasuki pendidikan dasar. Usaha ini dilakukan supaya anak usia dini 4 – 6 tahun lebih siap mengikuti pendidikan selanjutnya.

 Pendidikan anak usia dini telah menjadi perhatian para orang tua, ahli pendidikan, pemerintah dan masyarakat luar lainnya. Sehingga di dalam aturan hukum yang berlaku di Indonesia tercantum dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Pasal 2 ayat 14 tertulis bahwa:

PAUD 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 memasuki pendidikan lebih lanjut.

 Adapun yang menjadi tujuan program kegiatan belajar anak usia dini adalah untuk membantu meletakkan dasar ke arah perkembangan sikap, pengetahuan, keterampilan, dan daya cipta yang diperlukan oleh anak didik dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan untuk pertumbuhan dan perkembangan selanjutnya. Disamping itu pula, beberapa hal yang perlu kita ingat adalah anak usia dini adalah masa yang peka untuk menerima berbagai macam rangsangan dari lingkungan guna menunjang perkembangan jasmani dan rohani yang ikut menentukan keberhasilan anak didik mengikuti pendidikannya dikemudian hari. Masa anak-anak juga masa bermain, oleh sebab itu kegiatan pendidikan di Taman Kanak-Kanak diberikan melalui bermain.

 Tujuan pendidikan pada umumnya ialah menyediakan lingkungan yang memungkingkan anak didik untuk mengembangkan bakat dan kemampuannya secara optimal, sehingga ia dapat mewujudkan dirinya dan berfungsi sepenuhnya, sesuai dengan kebutuhan pribadinya dan kebutuhan masyarakat. Setiap individu mempunyai bakat dan kemampuan yang berbeda-beda dan karena itu membutuhkan pendidikan yang berbeda-beda pula. Pendidikan bertanggung jawab untuk memandu yaitu mengidentifikasi dan membina serta memupuk yaitu mengembangkan dan meningkatkan bakat kreativitas tersebut, termasuk dari anak-anak yang memiliki bakat yang istimewa atau memiliki kemampuan dan kecerdasan yang luar biasa (*the gifted dan talented*). Dulu orang biasanya mengartikan anak berbakat, sebagai anak yang memiliki tingkat kecerdasan (IQ) yang tinggi. Menurut Renzulli (Munandar, 2004:6) bahwa yang menentukan keberbakatan bukan hanya intelegensi (kecerdasan) melainkan juga kreativitas dan motivasi untuk berprestasi.

 Kreativitas merupakan potensi yang dimiliki anak sejak dini yang perlu dikembangkan. Ditinjau dari segi pendidikan, setiap anak memiliki potensi kreatif, dan bakat kreatif yang dapat dikembangkan sejak dini. Bila bakat kreatif anak didik tidak dipupuk maka bakat tersebut tidak akan berkembang, bahkan menjadi bakat yang terpendam yang tidak dapat diwujudkan.

 Upaya mewujudkan kreativitas pada anak dapat dilakukan dengan melatih keterampilan tertentu sesuai dengan minat pribadinya dan diberi kesempatan untuk mengembangkan bakat atau talenta. Pendidik, terutama orang tua perlu menciptakan iklim yang merangsang pemikiran dan keterampilan kreatif anak, serta menyediakan sarana dan prasarana.

 Sehubungan dengan hal tersebut diatas, Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan salah satu sarana untuk menumbuh kembangkan kreativitas anak. Usia 0 – 8 tahun disebut sebagai masa emas (*golden age*) yang hanya terjadi sekali dalam perkembangan kehidupan manusia sehingga sangatlah penting untuk merangsang pertumbuhan otak anak dengan memberikan perhatian terhadap kesehatan anak. Masa emas tersebut dapat digunakan untuk melatih dan mengembangkan kreativitas anak.

 Berhubungan dengan bakat kreatif yang dimiliki oleh setiap individu, menurut James J. Gallagher (Rachmawati, 2010 :13) menyatakan bahwa kreativitas adalah suatu proses mental yang dilakukan individu berupa gagasan atau produk baru, atau mengombinasikan antara keduanya yang pada akhirnya akan melekat pada dirinya.

 Bakat kreatif pada setiap anak perlu dikenali, dipupuk, dan dikembangkan melalui stimulasi yang tepat agar kreativitas anak dapat terwujud. Ekspresi tertinggi dan keberbakatan adalah kreativitas yang ditampilkan oleh individu. Potensi kreatif yang terdapat dalam diri setiap individu dapat diopservasi saat anak melakukan kegiatan bermain karena bermain adalah dunia anak dan umumnya terjadi secara alamiah. Melalui kegiatan bermain anak mampu mengembangkan potensi yang tersembunyi didalam dirinya secara aman, nyaman dan menyenangkan.

 Pada kenyataannya, masih ada sebagian orang yang berpikir bahwa bermain hanya penting untuk mengisi waktu luang anak. Pandangan ini tentu saja tidak benar karena bagi anak bermain merupakan pekerjaan dan alat yang digunakannya untuk bekerja adalah alat permainannya. Melalui bermain dan alat permainannya, anak belajar mengenali diri dan dunia sekitarnya melalui eksplorasi dan meneliti berbagai hal yang dilihat, didengarkan dan dirasakannya.

 Selain itu, masih banyak lembaga pendidikan anak usia dini yang belum dapat menyediakan lingkungan bermain yang dapat merangsang kreativitas anak. Praktik pendidikan lebih memperhatikan struktur berpikir yang ada di belahan otak kiri saja. Sejak dini anak-anak sudah dipaksa untuk mempelajari deretan panjang angka-angka dan menghafal huruf.

 Bermain merupakan bentuk kegiatan yang memberi kepuasan pada diri anak yang bersifat non serius, lentur dan bahan mainan terkandung dalam kegiatan dan secara imajinatif ditransformasi sepadan dengan dunia orang dewasa. Melalui kegiatan bermain, anak akan dapat memuaskan tuntutan dan kebutuhan perkembangan anak.

 Bermain adalah salah satu metode pembelajaran yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak usia taman kanak-kanak. Kegiatan anak pada usia ini didominasi dengan bermain. Kegiatan bermain mendukung perkembangan kreativitas anak, baik keterampilan gerakan dasar maupun keterampilan gerakan halus, perkembangan kognitif, sosial dan emosionalnya. Melalui bermain, anak akan mengembangkan kemampuannya, belajar menampilkan emosi yang diterima di lingkungannya juga belajar bersosialisasi agar kelak terampil dan berhasil menyesuaikan diri dalam kelompok temannya.

Peningkatan aspek-aspek perkembangan anak melalui metode bermain, tentu harus didukung oleh pola atau bentuk permainan yang mengarah pada peningkatan aspek-aspek perkembangan pula, dalam artian pemainan tersebut harus menimbulkan rasa ingin tahu anak sehingga ia tertarik untuk memecahkan permasalahan-permasalahan yang ia hadapi dalam suatu permainan. Oleh karena itu diperlukan bimbingan dari orang tua dan guru agar anak bisa lebih aktif dalam mengembangkan kemampuan anak. Semakin banyak bimbingan yang diterima anak dalam bermain semakin besar variasi dalam kegiatan bermain dan semakin besar kegembiraan serta pengetahuan yang diperoleh dan kreativitas anak semakin berkembang.

Hal tersebut di atas merupakan salah satu tanggung jawab yang diemban guru selaku pendidik di taman kanak-kanak. Oleh karena itu, guru seyogyanya dapat memberikan pola pendidikan yang terbaik khususnya dalam proses pembelajaran melalui bermain kepada anak didiknya. Guru seyogyanya menguasai mekanisme pelaksanaan permainan mulai dari tahapan persiapan, pelaksanaan dan penutup agar pelaksanaannya dapat mencapai hasil yang maksimal.

Berdasarkan hasil observasi di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Layang Selatan Kota Makassar diperoleh data bahwa di Taman Kanak-Kanak tersebut anak didik masih mengalami keterbatasan dalam mengembangkan imajinasi dan kreativitasnya. Fenomena tersebut diatas, di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Layang Selatan Kota Makassar bahwa walaupun pembelajaran yang dilaksanakan sudah melalui bermain akan tetapi pelaksanaannya belum efektif dapat meningkatkan kreativitas anak disebabkan karena guru kurang memahami prosedur pelaksanaan permainan, keterbatasan sarana dan prasarana. Guru kurang menerapkan strategi yang kreatif dengan ide-ide yang baru dalam bermain membuat mainan sendiri bagi anak atau dalam bentuk hasta karya.

Hal inilah yang menjadi penyebab peneliti untuk melihat dan mendiskripsikan bagaimana peningkatan kemampuan kreativitas anak usia dini melalui bermain membuat hasta karya dalam pembelajaran di taman kanak-kanak khususnya di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Layang Selatan Kota Makassar, agar dapat mengarahkan guru untuk memperoleh informasi dan mengoptimalkan lingkungan sekitar sebagai alat bermain ataupun sumber belajar bagi kebutuhan proses belajar mengajar seorang guru sehingga tidak tergantung dan tidak menunggu saja sampai alat permainan yang tersedia, melainkan membuat alat dari bahan yang dapat ditemukan dilingkungan sekitar anak dan aman untuk anak.

1. **Rumusan Masalah**

 Berdasarkan uraian pada latar belakang di atas maka peneliti mengemukakan masalah yaitu Bagaimanakah peningkatan kemampuan kreativitas anak usia dini melalui kegiatan bermain membuat hasta karya di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Layang Selatan Kota Makassar.

1. **Tujuan Penelitian**

 Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui peningkatan kemampuan kreativitas anak anak usia dini melalui kegiatan bermain produk hasta karya di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Layang Selatan Kota Makassar.

1. **Manfaat Penelitian**
2. Manfaat Teoretis
3. Bagi akademisi/lembaga pendidikan, menjadi bahan informasi dalam pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya bidang pendidikan anak usia dini
4. Bagi Peneliti Sendiri, agar lebih meningkatkan pengetahuan dalam hal bermain membuat hasta karya dan kreativitas anak usia dini untuk selanjutnya dapat mengembangkan dan menggunakan ilmu tentang bermain membuat hasta karya dan kemampuan kreativitas anak.
5. Bagi peneliti selanjutnya, menjadi masukan dalam penelitian dan meningkatkan perubahan-perubahan yang berkaitan dengan peningkatan kemampuan kreativitas anak melalui bermain membuat hasta karya.
6. Manfaat Praktis
7. Bagi lembaga pendidikan anak usia dini, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi gambaran tentang tingkat pendidikan anak usia dini dan pengetahuan kemampuan kreativitas anak melalui bermain membuat hasta karya.
8. Bagi guru/pendidik, agar dapat dijadikan pedoman dalam membuat rancangan pelaksanaan kegiatan belajar mengajar guru khususnya dalam penerapan permainan membuat hasta karya.