

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Taman Kanak-Kanak merupakan salah satu pendidikan prasekolah yang ada di jalur pendidikan sekolah. Pendidikan prasekolah adalah pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak di luar lingkungan keluarga sebelum memasuki pendidikan dasar.² Usaha ini dilakukan supaya anak usia 4-6 tahun lebih siap mengikuti pendidikan selanjutnya.

Manusia memiliki potensi kreatif sejak awal ia diciptakan. Hal ini dapat dilihat pada awal perkembangannya, seorang bayi dapat memanipulasi gerakan ataupun suara hanya dengan kemampuan pengamatan atau pendengarannya. Ia belajar mencoba, meniru, berkreasi dan mengekspresikan diri sesuai dengan gayanya sendiri yang khas dan unik. Hal ini menunjukkan bahwa pada dasarnya anak telah memiliki jiwa kreatif.

Kreativitas alami alami yang dimiliki anak akan senantiasa membutuhkan aktivitas yang sarat dengan ide kreatif. Secara alami rasa ingin tahu dan keinginan untuk mempelajari sesuatu itu telah ada dan merupakan anugerah Tuhan seperti yang telah dikemukakan pada awal bagian ini. Maka secara naturalpun anak memiliki keberanian untuk mempelajari sesuatu menurut caranya sendiri. Oleh karena itu Taman Kanak-Kanak merupakan salah satu jalur

² Yeni Rahmawati & Euis Kurniawati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. (Jakarta: Kencana, 2010), hal 1.

pendidikan anak usia dini yang siap mengembangkan kreativitas anak. Untuk mengembangkan kreativitas yang dimiliki oleh anak, bukan hanya menjadi tanggung jawab orang tua/orang dewasa lainnya, tetapi juga yang tidak kalah penting peranannya adalah guru dalam hal ini guru Taman Kanak-Kanak.

Kreativitas yang harus dikembangkan oleh guru adalah daya cipta yang mula-mula timbul untuk menumbuhkan anak didik ke arah penyajian kembali, penemuan kembali (*rediscovery*), yang lambat laun akan menjurus ke arah penemuan yang baru dan timbulnya problem baru. Selanjutnya pada pasal 28b pasal 2, dinyatakan bahwa setiap anak berhak mengembangkan diri melalui pemenuhan kebutuhan dasarnya, berhak mendapatkan pendidikan dan memperoleh manfaat dari ilmu pengetahuan dan teknologi, seni dan budaya demi meningkatkan kualitas hidupnya dan demi kesejahteraan umat manusia.³

Berkaitan dengan hal tersebut di atas, maka proses pendidikan harus memanusiakan manusia. Pendidikan tidak hanya terbatas berperan pada pengalihan ilmu pengetahuan saja, namun dalam undang – undang No.20 tahun 2003 tentang sistim pendidikan nasional yang menyebutkan bahwa pendidikan memiliki fungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berahlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggungjawab.⁴ Dari fungsi dan tujuan pendidikan ini

³Yuliani Nurani Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Indek, 2009), hal. 8.

⁴Undang-Undang No 20 Tahun 2003 Tentang Sistim Pendidikan Nasional

diharapkan manusia Indonesia adalah manusia yang berimbang antara segi kognitif, efektif, dan psikomotor.

Pendidik harus memperhatikan sikap natural anak yang sangat menunjang tumbuhnya kreativitas, dilakukan untuk mempertahankan daya kreatif. Dalam upaya mengembangkan kreativitas ini, hendaknya dilakukan semenjak usia dini, sebab pada masa ini individu memiliki peluang yang sangat besar untuk dapat mengembangkan potensi-potensi yang dimilikinya. Kreativitas penting diperhatikan, karena kreativitas mempunyai peran yang sangat bagi kesuksesan hidup seseorang.⁵ Hal itu disebabkan karena di dalam kreativitas tergambar peran penting penentu kesuksesan. Demikian halnya pada anak, peran kreativitas membentuk pola atau perilaku anak dalam hidup kesehariannya.

Gagasan-gagasan yang kreatif, hasil-hasil karya yang kreatif tidak muncul begitu saja, untuk dapat menciptakan sesuatu yang bermakna dibutuhkan persiapan. Masa seorang anak duduk di bangku sekolah termasuk masa persiapan ini karena mempersiapkan seseorang agar dapat memecahkan masalah-masalah. Demikianlah semua data (pengalaman) memungkinkan seorang mencipta, yaitu dengan mengabung-gabungkan (mengkombinasikan) menjadi sesuatu yang baru.

Pengembangan kreativitas anak usia dini bukan hanya menjadi tanggungjawab orang tua, tetapi juga menjadi tanggungjawab guru dan lingkungan dimana anak itu berada. Dalam kaitannya dengan strategi guru disekolah, implementasinya terletak dalam proses pembelajaran yang

⁵Tuhana Taufiq Adrianto, *Cara Cerdas Mengaktifkan IQ Kreatif Anak*, (Jogjakarta: Kata Hati, 2013), hal. 86

dilakukan di dalam kelas maupun di luar kelas. Pelaksanaan pembelajaran merupakan suatu hal yang paling penting dalam kegiatan pendidikan. Pada tahap inilah materi yang menjadi tujuan pendidikan disampaikan atau diberikan kepada peserta didik. Oleh karenanya, pelaksanaan pembelajaran perlu dirancang dan diformat dengan sebaik-baiknya, supaya apa yang disampaikan dapat terserap dan dipahami dengan mudah, serta memperoleh hasil yang maksimal, karena pengembangan kreativitas menjadi bagian dari perubahan perilaku yang diharapkan.

Hasil survey penelitian anak Kelompok A TK Darmawanita Kromasan Ngunut Tulungagung sebagian anak masih kurang dalam hal kreativitasnya. Mereka kurang mengasah kemampuannya sehingga ada sebagian anak yang belum bisa menyampaikan ide-ide dan gagasannya ketika proses pembelajaran. Ketika guru memberikan lembar pekerjaan ada siswa yang merasa pesimis dan kurang percaya diri terhadap dirinya sendiri. Oleh karenanya guru mempunyai peran penting dalam proses pembelajaran untuk menggunakan strategi yang tepat agar kreativitas anak berkembang dengan baik.

Pengembangan kreativitas anak dapat dilakukan dengan melalui permainan tradisional. Permainan tradisional merupakan salah satu permainan yang terdapat dalam kehidupan masyarakat yang telah berkembang sangat lama, akan tetapi tidak diketahui asal muasal dari permainan tersebut.⁶ Banyak jenis permainan tradisional yang berkembang dalam dalam masyarakat, akan

⁶ Keen Achroni, *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*. (Jakarta: Javalitera. 2012), hal. 25.

tetapi di era teknologi yang sangat canggih seperti sekarang ini permainan tradisional mulai ditinggalkan oleh masyarakat terutama anak-anak. Hal ini terjadi karena kurangnya informasi yang diperoleh oleh anak-anak dan orang tua tentang permainan tradisional tersebut. Permainan tradisional dari pelepah pisang dengan mencetak anak tidak akan jenuh, karena media yang diterapkan sangat menyenangkan yaitu menggunakan bahan alam dan juga pewarna makanan dengan warna yang berbeda-beda, sehingga anak tidak jenuh dan bosan.

Hasil observasi awal pada tanggal 2 Nopember 2020, anak yang belum mampu mengaplikasikan pelepah pisang untuk dijadikan sebuah karya yang dibuat oleh anak itu sendiri, karena kurangnya kemampuan anak dalam berpikir lebih kreatif dan kurangnya pemahaman anak dalam membuat sebuah kesenian menggunakan bahan alam tersebut. Serta perlu adanya peningkatan seni karya pada anak dalam pembuatan media bahan alam pelepah pisang untuk dijadikan sebuah hasil karya yang dihasilkan oleh anak itu sendiri.

Permasalahan yang ada di sekolah diantaranya keterbatasan bahan ajar sehingga proses pembelajaran tidak berjalan maksimal, apalagi di masa pandemic covid 19, permainan hanya yang dimiliki di rumah tanpa ada beberapa media seperti media balok dan media poster huruf dan angka, karena kekurangan bahan ajar maka proses belajar mengajar pun sedikit terhambat. Karena ketika melakukan proses pembelajaran anak hanya mendengarkan guru tanpa mempraktikkan langsung apa yang diajarkan oleh guru. Dengan menggunakan media bahan alam akan mempermudah proses pembelajaran

ketika ingin mengajarkan kepada anak bagaimana proses menghasilkan sebuah seni karya dari bahan alam pelepah pisang, dan anak juga dapat mempraktikkan langsung bagaimana proses pembuatan menggunakan pelepah pisang, sehingga anak mempunyai pengalaman langsung dalam membuat sebuah karya.

Berdasarkan latar belakang di atas peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Strategi Guru dalam Menumbuhkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Tradisional dari Pelepah Pisang di Kelompok A TK Darmawanita Kromasan Ngunut Tulungagung”.

B. Fokus Penelitian

1. Bagaimana perencanaan guru dalam menumbuhkan kreativitas anak melalui permainan tradisional dari pelepah pisang di kelompok A TK Darmawanita kromasan Ngunut Tulungagung?
2. Bagaimana pelaksanaan strategi guru dalam menumbuhkan kreativitas anak melalui permainan tradisional dari pelepah pisang di kelompok A TK Darmawanita kromasan Ngunut Tulungagung?
3. Bagaimana evaluasi guru dalam menumbuhkan kreativitas anak melalui permainan tradisional dari pelepah pisang di kelompok A TK Darmawanita kromasan Ngunut Tulungagung?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mendeskripsikan perencanaan guru dalam menumbuhkan kreativitas anak melalui permainan tradisional dari pelepah pisang di kelompok A TK Darmawanita kromasan Ngunut Tulungagung.
2. Untuk mendeskripsikan pelaksanaan strategi guru dalam menumbuhkan kreativitas anak melalui permainan tradisional dari pelepah pisang di kelompok A TK Darmawanita kromasan Ngunut Tulungagung.
3. Untuk mendeskripsikan evaluasi guru dalam menumbuhkan kreativitas anak melalui permainan tradisional dari pelepah pisang di kelompok A TK Darmawanita kromasan Ngunut Tulungagung.

D. Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terkait strategi guru dalam menumbuhkan kreativitas anak melalui permainan tradisional dari pelepah pisang, sehingga tercipta suasana yang kondusif, aktif dan menyenangkan bagi anak.

2. Kegunaan Praktis

a. Bagi TK Darmawanita kromasan Ngunut Tulungagung

Hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi pemikiran sebagai bahan pertimbangan untuk meningkatkan strategi guru dalam menumbuhkan kreativitas anak melalui permainan tradisional dari pelepah pisang.

b. Bagi Pendidik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan pertimbangan dalam peningkatan proses belajar mengajar sehingga dapat menumbuhkan kreativitas siswa melalui permainan tradisional dari pelepah pisang dalam kegiatan belajar untuk mencapai prestasi yang lebih baik.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hendaknya penelitian ini dapat dijadikan perbandingan bagi peneliti selanjutnya dan lebih banyak menggunakan sumber referensi, agar dapat menyempurnakan temuan penelitian ini.

E. Penegasan Istilah

1. Secara Konseptual

- a. Strategi guru adalah segala upaya yang dilakukan guru untuk menghadapi sasaran tertentu dalam kondisi tertentu untuk mencapai hasil secara maksimal, sehingga tercapai apa yang menjadi tujuan pembelajaran.⁷
- b. Kreativitas anak berarti kemampuan untuk mencipta, daya cipta, atau perihal berkreasi pada anak.⁸
- c. Permainan tradisional merupakan salah satu permainan yang terdapat dalam kehidupan masyarakat yang telah berkembang sangat lama, akan tetapi tidak diketahui asal muasal dari permainan tersebut.⁹

⁷M. Arifin. *Ilmu pendidikan Islam, Suatu Pendekatan Teoritik dan Praktis Berdasarkan Interdisiplin*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1991), 58.

⁸ Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa, *Kamus Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Pusat Bahasa, 2008), hal. 377.

- d. Pelepah pisang adalah sebuah permainan tradisional yang dibuat dari pelepah pisang dan lidi daun kelapa, yang di rangkai berbentuk perahu dan di mainkan di sungai, danau, parit, dan lainnya.¹⁰

2. Secara Operasional

Yang dimaksud dari judul tentang Strategi guru dalam menumbuhkan kreativitas anak melalui permainan tradisional dari pelepah pisang di kelompok A TK Darmawanita Kromasan Ngunut Tulungagung yaitu:

- a. Strategi guru adalah kemampuan *guru* menciptakan siasat dalam kegiatan belajar yang beragam sehingga memenuhi berbagai tingkat kemampuan siswa.
- b. Kreativitas anak adalah kemampuan mengembangkan imajinasi anak dalam pengembangan motorik halus sehingga tercipta hal-hal baru, unik dan orisinal.
- c. Permainan tradisional adalah suatu permainan warisan dari nenek moyang yang wajib dan perlu dilestarikan karena mengandung nilai-nilai kearifan
- d. Pelepah pisang adalah bagian tengah dari daun pisang yang kaya manfaat yaitu untuk membuat kerajinan, mainan anak, tas, sandal dan sebagainya.

⁹ Achroni, *Mengoptimalkan Tumbuh ...*, hal. 25.

¹⁰ *Ibid.*, hal. 30.

F. Sistematika Pembahasan

Untuk mempermudah penulisan dan pemahaman secara menyeluruh tentang skripsi ini, maka sistematika laporan dan pembahasannya disusun sebagai berikut:

BAB I: Pendahuluan, Pada bab ini penulis membahas berbagai gambaran singkat untuk mencapai tujuan penulisan yang meliputi: latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan masalah, manfaat penelitian, penegasan istilah, dan sistematika pembahasan.

BAB II: Kajian Pustaka, Pada bab ini membahas tentang perencanaan strategi guru dalam menumbuhkan kreativitas anak melalui permainan tradisional dari pelepah pisang, pelaksanaan strategi guru dalam menumbuhkan kreativitas anak melalui permainan tradisional dari pelepah pisang, evaluasi strategi guru dalam menumbuhkan kreativitas anak melalui permainan tradisional dari pelepah pisang, penelitian terdahulu yang relevan dan paradigma penelitian.

BAB III: Metode Penelitian, pada bab ini pendekatan dan jenis penelitian, lokasi penelitian, kehadiran penelitian sumber data, prosedur pengumpulan data, teknik analisis data, pengecekan keabsahan data.

BAB IV: Paparan Data, memaparkan data-data dari hasil penelitian yang disajikan dengan topik sesuai dengan pertanyaan-pertanyaan penelitian dan hasil analisis data, paparan data tersebut diperoleh dari wawancara, observasi, serta dokumentasi yang telah dilakukan peneliti.

BAB V Pembahasan hasil penelitian yang dilakukan peneliti. Memuat gagasan peneliti, keterkaitan antara teori-teori dengan temuan penelitian, serta menafsirkan dan menjelaskan temuan yang diungkap dari lapangan. Dari sinilah peneliti dapat mengklasifikasikan data-data dalam rangka mengambil kesimpulan penyajian.

BAB VI: Penutup, Bab ini merupakan bab terakhir dari pembahasan dan penelitian dalam penulisan skripsi ini, yaitu menyimpulkan hasil penelitian secara menyeluruh. Kemudian dilanjutkan dengan memberikan saran-saran sebagai perbaikan dari segala kekurangan.