

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan salah satu aspek pembangunan yang sangat penting, karena pendidikan merupakan salah satu faktor utama keberhasilan pembangunan bangsa dan negara, dan yang tak kalah pentingnya adalah pendidikan Agama, karena semakin tinggi kualitas suatu bangsa, semakin tinggi pula kualitas bangsa itu sendiri.

Pendidikan adalah upaya membentuk suatu lingkungan untuk anak yang dapat merangsang perkembangan potensi-potensi yang dimilikinya dan akan membawa perubahan yang diinginkan dalam kebiasaan dan sikapnya.

Anak berbakat mempunyai kebutuhan dan masalah khusus. Jika mendapat pembinaan mengembangkan bakat dan kemampuan mereka secara utuh dan optimal, mereka dapat memberi sumbangan yang luar biasa kepada masyarakat.

Adalah kewajiban kita semua untuk membantu memupuk talenta dan kemampuan anak berbakat, seperti juga kewajiban kita terhadap masyarakat untuk membantu menyiapkan tenaga profesional ulung dan pemimpin masa depan.

Kebutuhan akan pengembangan bakat dan kreativitas dirasakan sudah amat mendesak. Kreativitas adalah esensial untuk pertumbuhan dan keberhasilan pribadi, dan sangat vital untuk pembangunan Indonesia, sehubungan dengan ini peranan orang tua, guru, dan masyarakat amat menentukan.

Pendidikan yang dilaksanakan di negara Indonesia bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dalam rangka mewujudkan tujuan Pembangunan

Nasional. Dalam Undang-Undang RI No.20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, tujuan pendidikan disebutkan bahwa:

Pendidikan Nasional berfungsi 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 bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.<sup>1</sup>

Mengingat pentingnya pendidikan yang berbanding lurus dengan proses belajar mengajar maka dalam pencapaian materi pelajaran harus disampaikan dengan model atau cara yang tepat, model dalam kegiatan pembelajaran banyak macamnya, seperti karya wisata, hiburan, permainan keterampilan dan lain sebagainya. Semuanya saling melengkapi dan mendukung tercapainya tujuan pembelajaran.

Melihat keadaan dilapangan secara langsung dengan berlandaskan pada proses perkembangan pola pikir anak, maka penulis berpikiran untuk mencoba sebuah permainan yang memerlukan pemikiran yang cukup rumit yaitu permainan melipat dengan memanfaatkan benda-benda yang ada disekitar mereka, seperti kertas bekas, koran dan barang lain yang mudah untuk digunakan sebagai sebuah permainan melipat.

Dalam pengamatan pendahuluan penulis melihat tentang penggunaan model melipat dengan menggunakan berbagai macam bahan yang akhirnya bisa menjadi sebuah karya yang bisa mengembangkan pola pikir dan perkembangan anak, untuk itu penulis melakukan penelitian dan juga akan dijadikan bahan

---

<sup>1</sup>Undang-Undang Republik Indonesia No.20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, (Bandung, Citra Umbara, 2003). h. 7.

penyusunan PTK yang berjudul: *”Meningkatkan Kemampuan Kreativitas Anak Dalam Melipat Dengan Model Permainan Spiel Formen Pada Kelompok A TK. Tunas Mekar/Al-Ikhlas Sungai Lulut Banjarmasin Timur”*

Untuk menghindari kesalahpahaman dan kekeliruan terhadap judul skripsi ini, maka penulis menjelaskan beberapa istilah dalam penulisan skripsi ini sebagai berikut :

Penegasan judul tentang kelompok A Nol kecil ialah kelompok anak sedang bermain seraya belajar, karena tempatnya anak bermain atau dunia anak bermain di TK anak tidak fokus belajar tetapi untuk mengetahui kemampuan anak usia 0 – 4. Sedangkan kelompok B atau nol besar sama saja dengan kelompok A bermain seraya belajar atau belajar sambil bermain karena anak TK dunia nya bermain tapi dari bermain dapat mengetahui bakat anak. Sebenarnya di kelompok B pun anak tidak boleh di perintahkan untuk baca tulis tetapi untuk masuk ke jenjang lanjutan atau SD anak terampil harus bisa baca tulis, usia anak kelompok B 0- 6.

#### 1. Model Permainan Spiel Forman

Merupakan model permainan melipat memungkinkan anak memberdayakan bahan-bahan mentah dilingkungannya, menjadi suatu hal yang produktif motivasi dan kreatif.

#### 2. Kreativitas

Hasil interaksi antara individu dan lingkungannya dan cenderung untuk mengaktualisasikan diri, mewujudkan potensi, dorongan untuk berkembang dan menjadi matang, kecendrungan untuk mengekspresikan dan mengaktifkan semua

kemampuan organisme, pengalaman mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu dalam hubungan dengan diri sendiri dengan alam, dan dengan orang lain. Upaya meningkatkan mutu permainan harus dilakukan secara sistem mutu pendidikan.

Menurut Pamulu (2007), di dalam kamus Webster dijelaskan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk mencipta yang ditandai dengan orisinalitas dalam berekspresi yang bersifat imajinatif.<sup>2</sup>

Di antara berbagai definisi mengenai kreativitas, yang menonjol adalah orisinalitas. Artinya adalah bahwa suatu produk, proses atau orangnya mampu menciptakan sesuatu yang belum diciptakan oleh orang lain. Kreativitas ini sangat besar manfaatnya bagi kehidupan seseorang maupun kehidupan masyarakat. Tanpa adanya kreativitas, tidak akan ada kemajuan. Sebagai pribadi ataupun sebagai kelompok masyarakat, kreativitas sangat diperlukan agar mereka dapat *survive* menjalani kehidupan. Apalagi di zaman sekarang ini, kreativitas jelas sangat dibutuhkan agar seseorang tidak menjadi pecundang dalam persaingan antarbangsa dan antarnegara, terutama dalam era globalisasi ini. Oleh karena itu, setiap orang dituntut untuk kreatif, dan kreativitas ini sebenarnya ada pada semua orang, namun dalam kadar dan bentuk yang berbeda-beda (Pamulu,2007).

## **B. Identifikasi Masalah**

Dengan memperhatikan masalah di atas, kondisi yang ada saat ini adalah:

1. Kurangnya kemampuan kreativitas anak dalam pembelajaran melipat.
2. Belum ditanamkan strategi pembelajaran yang tepat.

---

<sup>2</sup><http://syakira-blog.blogspot.com/2009/01/kreativitas-anak.html>

3. Belum ada kolaborasi antara guru dan anak
4. Metode yang digunakan bersifat konvensional.
5. Rendahnya kualitas pembelajaran kreativitas anak dalam melipat

### **C. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka peneliti tertarik untuk meneliti permasalahan mengenai "Bagaimana Model Permainan Spiel Formen dalam upaya menumbuhkan kreativitas anak kelompok A TK. Tunas Mekar/ Al-Ikhlas", adapun yang menjadi pokok permasalahan adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pelaksanaan menerapkan kemampuan, meningkatkan kreativitas anak TK. Tunas Mekar / Al-Ikhlas dalam melipat dengan model Permainan Spiel Formen?
2. Apakah model permainan Spiel Formen dapat meningkatkan kemampuan kreativitas anak Kelompok A TK. Tunas Mekar / Al- Ikhlas Sungai Lutut Banjarmasin?

### **D. Cara Pemecahan Masalah**

Metode pemecahan masalah yang akan digunakan dalam PTK (penelitian tindakan kelas) ini adalah monitoring dan konseling individual serta model pembelajaran dengan menggunakan permainan Spiel Formen.

Dengan model pembelajaran ini diharapkan anak dapat meningkatkan kemampuan belajar sehingga anak bisa mengembangkan daya pikir dan daya ingatnya.

### **E. Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka hipotesis tindakan dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini adalah sebagai berikut:

1. Dengan diterapkannya permainan Spiel Formen individual dapat meningkatkan kemampuan anak Kelompok A TK. Tunas Mekar/ Al-Ikhlas dalam kreativitas melipat dengan model permainan Spiel Formen.
2. Dengan diterapkannya model permainan kooperatif dengan tipe jigsaw dapat meningkatkan hasil permainan anak dalam melipat.

### **F. Tujuan Penelitian Tindakan Kelas (PTK)**

Tujuan penelitian ini ingin mengetahui apakah dengan menggunakan model permainan Spiel formen dapat meningkatkan kemampuan anak untuk belajar dan mengembangkan daya pikir dan daya nalar serta pemahaman anak terhadap lingkungan.

Tujuan penelitian harus dinyatakan secara spesifik, dalam pernyataan jelas dan tegas sehingga tidak mengundang kesimpangsiuran arti dalam memaparkan hasil-hasil yang diharapkan dari Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

1. Guru dapat meningkatkan strategi dan kualitas pembelajaran anak dalam melipat.
2. Anak merasa dirinya mendapatkan perhatian dan kesempatan untuk menyampaikan pendapat, ide, dan pertanyaan.
3. Anak terus diberikan bimbingan dan latihan dalam melipat.

### **G. Manfaat Penelitian Tindakan Kelas (PTK)**

Manfaat yang diperoleh dari PTK ini antara lain:

1. Bagi guru dengan pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini diharapkan kreativitas guru terhadap kegiatan pelaksanaan pembelajaran melipat meningkat, sehingga kinerja guru dalam melaksanakan tugasnya bertambah menjadi menarik dan menyenangkan.
2. Ditemukannya strategi pembelajaran yang tepat (tidak konvensional) tetapi bersifat kreatif.
3. Keberanian anak mengungkapkan ide, pendapat, pertanyaan dan sara meningkat.
4. Bagi anak dengan pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini diharapkan anak Kelompok A TK. Tunas Mekar / Al-Ikhlas khususnya meningkatkan kreativitas nya dalam melipat.