BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Masa anak-anak adalah masa yang paling asyik karena masa anak-anak adalah masa-masanya manusia bebas untuk bermain jauh dari realita. Adapula masa anak-anak itu dianggap tidak penting, anak-anak dianggap sebagai bagian pasif dari budaya orang dewasa, sebagai obyek kosong yang perlu diisi oleh beragam informasi dan nilai-nilai.Sehingga ada pernyataan mengatakan bahwa anak-anak itu hanya untuk dilihat, tidak usah didengar.[1]

Pembelajaran anak usia dini menggunakan prinsip belajar bermain. Pembelajaran disusun sehingga menyenangkan, menggembirakan, dan agar menarik anak untuk terlibat dalam setiap kegiatan pembelajaran.Anak tidak hanya duduk tenang mendengarkan ceramah gurunya, tetapi mereka aktif berinteraksi dengan berbagai benda dan orang yang ada di lingkungannya, baik secara fisik maupun mental.[2]

Dunia anak adalah dunia bermain, bermain merupakan pengalaman belajar yang sangat penting untuk anak sekaligus amat berguna bagi perkembangan mereka.Dengan bermain, fikiran anak menjadi lebih fresh.Lewat bermain, energi

---

[1] Syamsu Yusuf , Dan Nani M. Sugandhi, *Perkembangan Peserta Didik, (*Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2012), hal. 47

[2] Suyanto Slamet, *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Din*i, (Yogyakarta: Hikayat Publishing, 2005), hal. 127

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

anak juga dapat tersalurkan secara positif, terlebih lewat permainan-permainan yang mampu menumbuhkan karakter dan perilaku positif pada diri anak. Diharapkan dapat membantu membentuk karakter dan kepribadian anak, anak-anak akan belajar bersosialisasi , bekerja sama, berkomunikasi, dan tolong menolong dengan orang-orang disekitarnya. Dengan mempraktekan metode bermain anak juga akan diajarkan untuk bersikap jujur dan bertanggung jawab dalam melakukan apapun.[3]

Pembelajaran di TK harus menerapkan bermain.Meliputi perasaan menyenangkan, merdeka, bebas memilih, dan merangsang anak terlibat aktif. Jadi,prinsip bermain sambil belajar mengandung arti bahwa setiap kegiatan pembelajaran harus menyenangkan, gembira, dan aktif. Sering prinsip ini diartikan bahwa pembelajaran di TK isinya hanya bermain-main saja tanpa tujuan yang jelas atau setelah belajar anak bebas bermain.Kegiatan pembelajaran di TK didesain untuk memungkinkan anak belajar.Setiap kegiatan harus mencerminkan jiwa bermain. Permainan memang baik untuk mendidik anak, tetapi permainan tersebut harus diberi muatan pendidikan sehingga anak dapat belajar.[4]

Hal itu perlu disikapi, karena setiap kita pasti menginginkan kelak generasi penerus bangsa ini adalah generasi yang baik tidak hanya baik secara kualitas keilmuan narnun juga baik secara kualitas pribadi. Salah satu modal untuk

[3] Hamid Bahari, *Permaianan-Permainan Perangsang Karakter Positif Anak*,(Jogjakarta: Diva Press, 2013), hal. 5
[4] ibid, hal. 127

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mewujudkan cita-cita di atas adalah anak, karena pendidikan anak pada masa berkembangnya akan sangat menentukan masa selanjutnya. Hal ini tentu tidak hanya sekolah yang berkewajiban untuk mendidik, akan tetapi orang tua juga berperan besar dalam pendidikan anak mereka, mengingat anak-anak sering berada di rumah. [5]

Pada usia kanak-kanak ini fungsi bermain mempunyai pengaruh yang besar sekali bagi perkembangan anak. Jika pada orang dewasa sebagian besar dari pembuatannya diarahkan pada pencapaian tujuan dan prestasi dalam bentuk kegiatan kerja, maka kegiatan anak sebagian besar berbentuk aktivitas bermain.Bermain merupakan keinginan anak secara alamiah.Mainan berpengaruh terhadap pertumbuhan anak.Kadang-kadang anak-anak lebih mementingkan bermain dari pada makan dan minum.Dalam ilmu jiwa teori tentang bermain ini mendapat perhatian yang cukup luas dan dalam.Ada jenis mainan yang meningkatkan perkembangan intelek (kognitit), ada mainan untuk pembinaan psikomotor, mungkin ada juga mainan yang bermanfaat bagi pembinaan efektif anak.

Bermain di pendidikan pra sekolah sangat sesuai untuk memenuhi tujuan tersebut karena bermain bertugas untuk :

1. Menanamkan budi pekerti yang baik;

[5] Ircham Machfoedz,*Kiat Keluarga Sakinah Mencipta Anak Cerdas Sehat Beriman*,(Jogjakarta: Fitri Maya, 2005), hal. 69-70

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Melatih anak untuk dapat membedakan sikap dan perilaku yang baik dan yang tidak baik;
3. Melatih sikap ramah, suka kerja sama, menunjukkan keperdulian menanamkan kebiasaan disiplin dan tanggung jawab dalam kehidupan sehari-hari;
4. Melatih anak untuk mencintai lingkungan dan ciptaan Tuhan;
5. Melatih anak sesalu tertib dan patuh pada peraturan;
6. Melatih anak untuk berani dan mempunyai rasa ingin tahu yang besar;
7. Menjaga keamanan diri;
8. Melatih anak untuk mengerti berbagai konsep moral yang mendasar, seperti salah, benar, jujur, adil [6]

Dengan jalan bermain, anak melakukan eksperimen-eksperimen tertentu dan bereksplorasi, sambil mengetes kesanggupanya. Melalui permainan anak mendapatkan macam-macam pengalaman yang menyenangkan, sambil menggiatkan usaha belajar dan melaksanakan tugas-tugas perkembangan. Semua pengalamannya lewat kegiatan bermain, akan memberikan dasar yang kokoh kuat bagi pencapaian macam-macam keterampilan, yang sangat diperlukan bagi pemecahan kesulitan hidup dikemudian hari.

Melalui bermain anak akan lebih senang dengan pelajaran yang diajarkan di kelas. Dengan perasaan senang anak akan lebih bersemangat untuk belajar

[6]Montolalu, dkk, *Bermain dan Permainan Anak*.,(Jakarta: Universitas Terbuka.2013), hal. 15

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pelajaran yang diajarkan di kelas, sehingga memudahkan bagi guru untuk memahamkan pelajaran yang diajarkan kepada anak didiknya.

Secara etimologi, daya pikir terdiri dari 2 kata yaitu daya dan pikir.Menurut kamus umum bahasa Indonesia, daya yaitu kemampuan untuk mengerjakan sesuatu dan pikir diartikan sebagai penggunaan akal budi untuk mempertimbangkannya.Istilah lain untuk kemampuan berpikir yang biasa digunakan dalam psikologi ialah intelektual, Daya pikir adalah suatu kemampuan dari seorang anak dalam proses berpikir yang diperoleh dari lingkungan dan alam sekitarnya.

Yang dimaksud dengan daya pikir adalah suatu kemampuan dari seorang anak dalam proses berpikir yang diperoleh dari lingkungan alam sekitarnya. Untuk memperoleh pengetahuan yang baru atau terhadap situasi yang belum dikenalnya dan sekaligus mencari pemecahan masalah yang dihadapinya.Daya pikir disebut juga sebagai kemampuan kognitif yang sering diartikan sebagai daya atau kemampuan seorang anak untuk berfikir dan mengamati, melihat hubungan-hubungan, kegiatan yang mengakibatkan seorang anak memperoleh pengetahuan baru yang banyak didukung oleh kemampuannya bertanya.[7]

Daya pikir atau kognitif yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Proses berfikir

[7] http://belliacantika.blogspot.com/2014/10/contoh-makalah-pengembangan-daya-pikir_18.html

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelegensi) yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide dan belajar.[8]

Menurut Sunaryo Kartadinata, dalam jurnal ilmu pendidikan pedagogia, menyebutkan bahwa, perkembangan otak, struktur otak anak tumbuh terus setelah lahir. Sejumlah riset menunjukkan bahwa pengalaman usia dini, imajinasi yang terjadi, bahasa yang di dengar, buku yang ditunjukkan, akan turut membentuk jaringan otak. Dengan demikian, melalui pengembangan kognitif, fungsi pikir dapat digunakan dengan cepat dan tepat untuk mengatasi suatu situasi untuk memecahkan suatu masalah.[9]

Pengembangan daya pikir bertujuan agar anak didik mampu menghubungkan pengetahuan yang sudah diketahui dengan pengetahuan baru yang diperolehnya.

Gardner mengemukakan bahwa daya pikir sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah atau untuk mencipta karya yang dihargai dalam suatu kebudayaan .[10]Dalam hal ini termasuk semua kegiatan mental manusia yang meliputi: mengingat, menghubungkan, menggolongkan, memberikan symbol, mengkhayal, memecahkan masalah, mencipta dan membayangkan kejadian dan mimpi.[11] Daya pikir dan keterampilan motorik perlu dikembangkan sedini

---

[8] Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*,(Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012), hal. 47

[9] ibid, hal.48

[10] Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*,(Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012), hal. 47

[11] Sutrisno, *Revolusi Pendidikan Di Indonesia: Membedah Metode Tehnik Pendidikan Berbasis Kompetensi*, (Yogjakarta, Ar- Ruzz Media 2005), hal. 123

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mungkin karena apa yang diperoleh pada suatu periode akan sangat membantu pengembangan daya pikir pada periode selanjutnya.

Individu berfikir menggunakan pikirannya.Kemampuan menentukan cepat atau tidaknya atau terselesaikan tidaknya suatu masalah yang sedang dihadapi.Melalui kemampuan intelegensi yang dimiliki oleh seorang anak, maka dapat dikatakan seorang anak itu pandai atau bodoh, pandai sekali (genius), atau bodoh sekali (dungu atau idiot).

Dalam perspektif psikologi, istilah motor menunjuk hal, keadaan, dan kegiatan yang melibatkan otot-otot juga gerakan-gerakan. Motor dapat pula berarti segala keadaan yang meningkatkan atau menghasilkan stimulasi atau rangsangan terhadap kegiatan organ-organ fisik.[12] Perkembangan anak usia dini mencakup motorik kasar dan motorik halus. Perkembangan motorik kasar diperlukan untuk keterampilan menggerakkan dan menyeimbangkan tubuh. Pada usia dini anak masih menyukai gerakan-gerakan sederhana seperti melompat, meloncat dan berlari. Sedangkan perkembangan motorik halus melakukan gerakan-gerakan bagian tubuh yang lebih spesifik seperti menulis, melipat, merangkai, mengancingkan baju.[13]

Dengan demikian perkembangan motorik berarti proses perkembangan yang progresif (maju) dan berhubungan dengan perolehan aneka ragam keterampilan fisik anak. Pada anak-anak sejak bayi sampai masa kanak-kanak, pencapaian

[12] Tohirin, *Psikologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*,(Jakarta: Raja Grafindo Persada 2005), hal. 48

[13] Mansur, *Pendidikan Anak Usia Dini*,(Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), hal. 23

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

motor skill ini amat jelas sejak ia belajar menelungkup,merangkak, belajar berdiri untuk berjalan, dan belajar berjalan dengan berpegangan pada benda-benda tertentu seperti dinding, kursi dan seterusnya. Sifat progresif pada perkembengan ini karena anak-anak yang telah memiliki atau menguasai keterampilan tertentu tidak akan mundur ke belakang. [14]

Seiring dengan pertumbuhan fisiknya yang beranjak matang maka perkembangan motorik anak sudah dapat terkoordinasi dengan baik.setiap gerakannya sudah selaras dengan kebutuhan atau minatnya. Dia menggerakkan anggota badanya dengan tujuan yang jelas. Fase atau usia sekolah dasar (7 sampai 12 tahun) ditandai dengan gerak atau aktivitas motorik yang lincah. Perkembangan fisik yang normal merupakan salah satu faktor penentu (determain faktor) kelancaran proses belajar, baik dalam bidang pengetahuan maupun keterampilan. Oleh karena itu perkembangan motorik sangat menunjang keberhasilan belajar peserta didik.Sesuai dengan perkembangan fisik atau motorik anak yang sudah siap untuk menerima pelajaran keterampilan, maka sekolah perlu memfasilitasi perkembangan motorik anak itu secara fungsional. Upaya-upaya sekolah untuk memfasilitasi perkembangan motorik secara fungsional motorik tersebut, diantaranya sebagai berikut:

1. Sekolah merancang keterampilan yang bermanfaat bagi perkembangan atau kehidupan anak, seperti menggambar dan kerajinan tangan lainnya.

[14] Tohirin, *Psikologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*,(Jakarta: Raja Grafindo Persada 2005), hal. 48

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Sekolah memberikan pelajaran senam atau olahraga kepada para siswa, yang jenisnya disesuaikan dengan usia siswa.
3. Sekolah menyediakan sarana untuk keberlangsungan penyelenggaraan pelajaran tersebut, seperti alat-alat yang diperlukan, dan tempat atau lapangan olahraga.[15]

Metode bermain banyak diterapkan di lembaga pendidikan Pra sekolah atau TK. Salah satu yang menerapkan metode bermain adalah TK Salafiyah Mahbubiyah Plumpang Tuban, yang mana dengan bermain dapat mengembangkan daya pikir dan keterampilan motorik anak baik itu motorik kasar ataupun motorik halus, sama halnya dengan sekolah lain, di TK Salafiyah Mahbubiyah Plumpang Tuban juga di terapkan kegiatan bermain. Anak usia Pra sekolah lebih suka bermain karena pada masa ini adalah masa pembentukan sikap melalui pembiasaan, pada masa ini pula perkembangan motorik anak masih bersifat *pra operational* belum bisa memahami hal-hal yang abstrak. Dengan penerapan metode bermain diharapkan anak-anak lebih mudah untuk menerima pelajaran yang diberikan oleh guru untuk semua pelajaran, serta kemampuan daya pikir dan keterampilan motorik anak semakin berkembang sehingga kreativitas-kreativitas yang dimiliki siswa akan tumbuh dan meningkat.

Begitu pula yang terjadi di TK Salafiyah Mahbubiyah Plumpang Tuban, ketika penulis melakukan observasi di TK Salafiyah Mahbubiyah Plumpang

[15] Syamsu Yusuf , Nani M Sugandhi, *Perkembangan Peserta Didik, (*Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2012), hal.59

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tuban, penulis mengetahui bahwa sekolah tersebut merupakan lembaga pendidikan yang berstatus swasta dan gedung yang ditempati sudah berstatus milik sendiri.Pengembangan daya pikir dikembangkan di dalam kelas melalui pelajaran-pelajaran yang telah disiapkan oleh kepala sekolah selama satu semester yang disebut RKM (rencana kegiatan mingguan) dan RKH (rencana kegiatan harian), dan materi-materi tersebut ada temanya, contoh minggu ini temanya keluargaku, berarti yang diajarkan selama satu semester bertemakan keluargaku. materi yang diajarkan bermacam-macam ada pelajaran menulis, menggambar, berhitung, bernyanyi.

keterampilan motorik juga dikembangkan melalui kegiatan bermain, Menurut penuturan ibu kepala sekolah Kegiatan belajar di TK Salafiyah Mahbubiyah Plumpang Tubandibukadengan kegiatan motorik kasar di luar kelas, kegiatan motorik kasar dikembangkan terlebih dahulu sebelum kegiatan pengembangan daya pikir di dalam kelas dimulai, keterampilan motorik kasar dikembangkan dahulu agar kebutuhan yang diinginkan siswa terpenuhi dan dapat menumbuhkan kreativitas yang dimiliki siswa. Keterampilan motorik kasar seperti permainan, melompat, bermain bola, senam.Setiap siswa mau masuk kelas diberikan Kegiatan keterampilan motorik kasar, dan keterampilan motorik halus diberiakan di dalam kelas contohnya menggambar mewarnai.pengembangan daya pikir dan keterampilan motorik diterapkan disekolah melalui kegiatan bermain dan anak-anak sangat senang mengikuti

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

sistem pembelajaran dengan menggunakan bermain.Karena bermain memang sudah menjadi dunia mereka. Seperti yang telah dijelaskan di atas bahwa dengan bermain anak dapat menumbuhkan sesuatu yang baru, anak bisa lebih aktif .[16]sekolah ini menerapkan kegiatan bermain untuk mengajak siswa lebih aktif dalam mengikuti kegiatan belajar di sekolah, karena pada dasarnya anak-anak lebih suka bermain, jadi cara belajarnya anak-anak tersebut juga dengan menggunakan bermain, dengan begitu anak senang mengikuti kegiatan belajar tersebut.

Munandar mengungkapkan tentang beberapa pengertian kreativitas. Kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru berdasarkan data, informasi atau unsur-unsur yang ada.Kreativitas (berfikir kreatif atau berfikir *devergent*) adalah kemampuan yang berdasarkan data atau informasi yang menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah, dimana penekanannya adalah pada kualitas, ketepatgunaan, dan keragaman jawaban.Secara operasional, kreativitas dapat dirumuskan sebagai kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan (*fleksibilitas),* dan orisinilitas dalam berfikir, serta kemampuan untuk mengelaborasi (mengembangkan, memperkaya, memperinci).[17]

[16] Wawancara dengan ibu st. Khotimah selaku kepala sekolah, pada tgl 12 juni 2014
[17] Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat,(*Jakarta: Rineka Cipta, , 1999), hal. 47

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Anak yang kreatif biasanya ingin tahu, memiliki minat yang luas dan menyukai kegemaran dan aktivitas yang kreatif.Anak kreatif biasanya cukup mandiri dan memiliki rasa percaya diri.Munandar menyatakan bahwa pribadi yang kreatif biasanya lebih teroganisir dalam tindakan, rencana inovatif serta produk (*original*) mereka telah diperkirakan dengan matang, dan mempertimbangkan masalah yang mungkin timbul.[18]

Membicarakan soal kreativitas anak seperti tidak ada habisnya.Anak kreatif berbeda dengan anak pandai, ataupun anak patuh dan baik.kreativitas bukan merupakan bakat yang hanya terjadi karena faktor keturunan. Kreativitas lebih banyak ditentukan faktor lingkungan, terutama pola asuh dari orang tuanya.Bahkan beberapa penelitian membuktikan, bahwa kreativitas berkorelasi positif dengan kebebasan. Untuk mengondisikan lingkungan yang dapat merangsang kreativitas anak, maka diperlukan dukungan dan pemahaman dari orang tua.Beberapa pola asuh kreatif dari orang tua sebenarnya dapat ditumbuhkan dari kehidupan keseharian anak. Misalnya membiasakan anak untuk bertanya tentang segala hal, karena pertanyaan itu akan merangsang daya pikir anak. Begitu juga suasana rumah perlu sesering mungkin diubah untuk menghindari rutinitas.Ketika anak sedang tertarik dengan hal-hal baru dan menampakkan kegairahan, maka perlu diberi kebebasan untuk mengembangkan berbagai daya fantasinya. Begitu juga ketika akan menanyakan sesuatu, seperti

[18] ibid, hal. 35

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

tentang ikan atau bunga, akan lebih kreatif apabila orang tua memberikan barang yang dimaksud, atau mengajak anak melihat langsung benda tersebut. Pengenalan langsung anak terhadap alam mereupakan cara orang tua kreatif dalam memberikan media pendidikan yang seluas mungkin pada anak. Sebagai orang tua, ada saatnya akan merasakan bahwa kreativitas laksana ruh yang mampu membangkitkan seluruh potensi anak.

Kreativitas sama halnya dengan aspek psikologi lainnya, sehingga dikembangkan sedini mungkin semenjak anak dilahirkan. Perilaku yang mencerminkan kreativitas alamiah pada anak usia dini dapat diidentifikasi dari beberapa ciri yanga ada. Senang menjajaki lingkungan, mengamati dan memegang segala sesuatu, rasa ingin tahunya besar, suka mengajukan pertannyaan dengan tak henti-hentinya. Bersifat spontan menyatakan pikiran dan perasaanya. Suka berpetualang, selalu ingin mendapatkan pengalaman baru. Suka melakukan eksperimen, membongkar dan mencoba berbagai hal.Jarang merasa bosan, ada-ada saja yang ingin dilakukan, mempunyai daya imajinatif yang tinggi. Jadi kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya.[19]

Setelah daya pikir dan keterampilan motorik siswa dikembangkan melalui kegiatan bermain, secara tidak langsung kreativitas siswa akan muncul sendiri.

[19] Mansur, *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2009), hal. 59

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dari berbagai kegiatan bermain yang diterapakan disekolah diharapkan bisa menunjang kreativitas anak, krativitas-kreativitas yang ada ada diri siswa akan muncul. Pada kegiatan bermain, siswa diperkenalkan dengan berbagai macam mainan, yaitu permainan motorik kasar dan motorik halus, siswa bebas memilih permainan yang disukai. Disini guru kelas berperan mendampingi para anak didiknya pada saat kegiatan bermain.Dengan di terapkan kegiatan bermain kepada para siswa guru memberikan pengarahan dan pendampingan langsung. Guru dituntut selalu aktif juga untuk mendampingi anak. Guru bukan hanya saja melihat saja apa yang dilakukan anak didiknya, tetapi guru juga memberi pengarahan kepada anak didiknya bahwa setiap permainan ada kegunaanya masing-masing tidak hanya sekedar dimainkan sembarangan. Dengan di arahkan seperti itu maka siswa tahu, akan muncul angan-angan dan kreativitas anak akan muncul, anak sangat antusias sekali menerima pelajaran yang di berikan oleh gurunya.

Dengan demikian dapat dilihat betapa pentingnya pendidikan pra sekolah dengan menggunakan kegiatan bermain, yaitu dengan kegiatan bermain tersebut daya pikir dan keterampilan motorik baik keterampilan motorik halus ataupun motorik kasar siswa bisa berkembang dan dapat mengembangkan kreativitas-kreativitas yang dimiliki anak.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “PENGEMBANGAN DAYA PIKIR DAN

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

KETERAMPILAN MOTORIK SISWA MELALUI KEGIATAN BERMAIN UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA DI TK SALAFIYAH MAHBUBIYAH PLUMPANG TUBAN”

B. Rumusan Masalah

Dalam kasus ini, penulis mengangkat masalah yang ada sebagai acuan penelitian.Kemudian penulis merumuskan terlebih dahulu agar penelitian menjadi terarah.Agar pembahasan dalam penelitian tidak terjadi perluasan, maka rumusan masalah yang penulis angkat adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan daya pikir dan keterampilan motorik siswa melalui kegiatan bermaindi TK Salafiyah Mahbubiyah Plumpang Tuban?
2. Bagaimana peningkatkan kreativitas siswa di TK Salafiyah Mahbubiyah Plumpang Tuban?
3. Bagaimana hasil Pengembangan daya pikir dan keterampilan motorik siswa melalui kegiatan bermain untuk meningkatkan kreativitas siswa di TK Salafiyah Mahbubiyah Plumpang Tuban?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian yang ingin dilakukan penulis adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengembangan daya pikir dan keterampilan motorik siswa melalui kegiatan bermain di TK Salafiyah Mahbubiyah Plumpang Tuban.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Untuk meningkatkan kreativitassiswa di TK Salafiyah Mahbubiyah Plumpang Tuban.
3. Untuk mengetahui hasil Pengembangan daya pikir dan keterampilan motorik siswa melalui kegiatan bermain untuk meningkatkan kreativitas siswa di TK Salafiyah Mahbubiyah Plumpang Tuban.

D. Manfaat Penelitian

Selain melatih penulis agar lebih tanggap terhadap permasalahan sosial pada umumnya, hasil penelitian ini diharapkan memiliki manfaat.Adapun manfaat dari penelitian ini ada dua yaitu secara teoritis dan praktis.

1. Secara teoritis

   Dengan mengetahui tentang Pengembangan daya pikir dan keterampilan motorik siswa melalui kegiatan bermain untuk meningkatkan kreativitas siswaTK di Salafiyah Mahbubiyah Plumpang Tuban. Maka hasil penelitian ini diharapkan akan bermanfaat dalam pembelajar tentang Pengembangan daya pikir dan keterampilan motorik siswa melalui kegiatan bermain untuk meningkatkan kreativitasTK di Salafiyah Mahbubiyah Plumpang Tuban, agar lebih mengetahui kreativitas siswa.
2. Secara praktis
   a. Dari hasil penelitian ini diharapkan bisa bermanfaat bagi masyarakat khusunya konselor sebagai bahan pertimbangan dalam melaksanakan tugasnya sebagai konselor.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. Dapat dijadikan sebagai tambahan referensi dalam memberikan bantuan bagi para konselor untuk menentukan kebijaksanaan dalam Pengembangan daya pikir dan keterampilan motorik siswa melalui kegiatan bermain untuk meningkatkan kreativitassiswa TK.

E. Definisi Konseptual

Definisi konseptual adalah definisi yang didasarkan atas sifat-sifat yang dipahami. Definisi konseptual perlu dicantumkan untuk menghindari kesalahpahaman dalam memahami judul skripsi ini yang berjudul "Pengembangan daya pikir dan keterampilan motorik Siswa melalui kegiatan bermain untuk meningkatkan kreativitas siswa di TK Salafiyah Mahbubiyah Plumpang Tuban" maka penulis perlu memberikan penjelasan arti dari istilah-istilah yang terkandung di dalamnya, yaitu sebagai berikut:

1. Pengembangan daya pikir dan keterampilan motorik melalui kegiatan bermain.
   a) Pengembangan

      Pengembangan adalah suatu usaha untuk meningkatkan kemampuan teknis, teotitis, dan moral karyawan sesuai dengan kebutuhan pekerjaan/ jabatan melalui pendidikan latiahan.[20]

[20] http://www.academia.edu/4832768/definisi_pengembangan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b) Daya pikir

Daya pikir disebut juga sebagai kemampuan kognitif yang sering diartikan sebagai daya atau kemampuan seorang anak untuk berfikir dan mengamati, melihat hubungan-hubungan, kegiatan yang mengakibatkan seorang anak memperoleh pengetahuan baru yang banyak didukung oleh kemampuannya bertanya.[21]

c) Keterampilan motorik

menyatakan bahwa perkembangan motorikdiartikan sebagai perkembangan dari unsur kematangan pengendalian gerak tubuh danotak sebagai pusat gerak. Gerak ini secara jelas dibedakan menjadi gerak kasar dan halus.[22]

d) Kegiatan bermain

Bermain adalah aktivitas menyenangkan yang dilakukan untuk bersenang-senang, dan permainan sosial adalah salah satu jenisnya.Piaget melihat bahwa permainan adalah aktivitas oleh medium yang mendorong perkembangan kognitif anak. Bermain memungkinkan anak mempraktikkan kompetensi dan keahlian mereka dengan cara yang rileks dan menyenangkan. Bermain merupakan pengalaman belajar yang sangat penting untuk anak sekaligus amat berguna bagi perkembangan

[21] http://belliacantika.blogspot.com/2014/10/contoh-makalah-pengembangan-daya-pikir_18.html
[22] Elizabeth B hurlock, perkembangan anak (jakarta: 1978) hal. 159

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mereka.Dengan bermain fikiran anak menjadi fresh, energi anak juga tersalurkan secara positif [23]

Jadi yang dimaksud dengan pengembangan daya pikir dan keterampilan motorik adalah peningkatan kemampuan untuk berfikir, mengamati, melihat hubungan yang mengakibatkan seorang anak memperoleh pengetahuan baru dan pengembangan gerakan tubuh serta otot sebagai pusat gerakan melalui aktivitas menyenangkan yang dilakukan untuk bersenang-senang dan dapat mempraktikkan pengalaman belajar yang dimiliki.

2. Meningkatkan kreativitas siswa.

Kreativitas adalah merupakan kemampuan untuk menciptakan gagasan baru yang imajinatif dan juga kemampuan mengadaptasi gagasan baru dengan gagasan yang sudah ada. Dalam pandangan gordon, kreativitas ialah berupa gagasan baru yang diciptakan seseorang yang sudah ada menjadi lebih inovatif dan imajinatif.Menurut supriadi kreativitas pada intinya adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, yang relatif berbeda dengan yang telah ada sebelumnya.[24]

Utami munandar melalui penelitiannya di indonesia menyebutkan ciri-ciri dari kreativitas yang dianggap oleh orang indonesia, yaitu:

---

[23] John W. Santrock, *Perkembangan Anak*, (Jakarta: Erlangga, 2007), hal. 216

[24] Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*,(Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012), hal. 114

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1. Mempunyai daya imajinasi yang kuat.
2. Mempunyai inisiatif.
3. Mempunyai minat luas.
4. Mempunyai kebebasan dalm berfikir.
5. Bersifat ingin tahu.
6. Selalu ingin mendapat pengalaman-pengalaman baru.
7. Mempunyai kepercayaan diri yang kuat.
8. Penuh semangat.
9. Berani mengambil resiko.
10. Berani berpendapat dan memiliki keyakinan. [25]

Jadi maksud dari pengembangan daya pikir dan keterampilan motorik siswa melalui kegiatan bermain untuk meningkatkan kreativitas siswa di TK Salafiyah Mahbubiyah Plumpang Tuban ini adalah daya pikir dan keterampilan motorik siswa dikembangkan melalui kegiatan bermain agar kreativitas-kreativitas yang dimiliki siswa muncul.

F. Sistematika Pembahasan

Untuk memudahkan dalam pembahasan ini, maka perlu adanya penyusunan sistematika pembahasan sebagai berikut:

[25]Reni Akbar-Hawadi *Psikologi Perkembangan Anak Mengenal Sifat, Bakat, Dan Kemampuan Anak*, (Jakarta: Grasindo 2001), hal. 113

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB PERTAMA:

Terdiri dari pendahuluan yang berisi gambaran secara keseluruhan meliputi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi konseptual, dan sistematika pembahasan.

BAB KEDUA:

Terdiri dari kajian pustaka yang dipaparkan secara logis yang berisi tinjauan tentang daya pikir meliputi pengertian daya pikir, tujuan dan fungsi, proses, meninggkatkan gairah belajar pada anak, hal yang mempengaruhi, tinjauan keterampilan motorik meliputi pengertian, macam-macam, pengertian motorik halus dan motorik kasar, perkembangan fisik dan motorik, konsep dan pengembangan, manfaat, bahaya dalam pengembangan motorik, jenis gerakan motorik kasar. Tinjauan bermain meliputi pengertian, teori bermain, manfaat, fungsi, macam bentuk permainan, pengembangan aktifitas bermain, usia. Tinjauan tentang kreativitas meliputi pengertian kreativitas, ciri kreativitas

BAB KETIGA:

Bab ini terdiri dari metode penelitian yang berisi pendekatan dan jenis penelitian, kehadiran peneliti, lokasi penelitian, data dan sumber data penelitian, tehnik pengumpulan data, tehnik analisis data, tahap-tahap penelitian dan keabsahan data.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB KEEMPAT:

Merupakan penyajian dan analisa data tentang pengembangan daya pikir dan keterampilan motorik melalui bermain, peningkatkan kreativitas siswa, hasil pengembangan daya pikir dan keterampilan motorik melalui kegiatan bermain.

BAB KELIMA:

Penutup yang berisi simpulan dari seluruh pembahasan skripsi dan saran-saran.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id