

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah suatu bentuk pembimbingan dan pengembangan potensi peserta didik supaya terarah dengan baik dan mampu tertanam menjadi kepribadiannya dalam kehidupan sehari-hari. Bentuk bimbingan dan pengembangan tersebut dilakukan secara sadar, terencana, dan sistematis oleh orang dewasa kepada anak-anak (peserta didik), guna mencapai tujuan pendidikan yang ditetapkan.

Pendidikan anak usia dini merupakan suatu proses pembinaan tumbuh kembang anak sejak lahir hingga usia enam tahun secara menyeluruh, yang mencakup aspek fisik, dan non fisik, dengan memberikan rangsangan bagi perkembangan jasmani, rohani (moral atau spritual), motorik, kognitif, sosial-emosional dan kreativitas yang tepat dan benar agar pertumbuhan dan perkembangan anak tercapai secara optimal.

Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 butir 14 menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan 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. Ada enam aspek perkembangan anak yang dikembangkan di PAUD, yaitu aspek nilai-nilai agama dan moral, aspek fisik/motorik, kognitif, aspek bahasa, serta aspek sosial-

emosional dan kreativitas. Keenam aspek ini dikembangkan melalui rancangan pembelajaran yang dipersiapkan oleh guru ataupun pendidik yang ada di PAUD.

Salah satu aspek yang penting untuk dikembangkan di PAUD adalah aspek perkembangan kreativitas meskipun aspek-aspek yang lain juga sama pentingnya untuk dikembangkan. Nashoni (dalam Mulyani 2017:97) berpendapat bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan atau menghasilkan suatu yang baru. Kemampuan ini merupakan aktivitas imajinatif yang hasilnya merupakan pembentukan kombinasi dari informasi yang diperoleh dari pengalaman-pengalaman sebelumnya menjadi hal-hal yang baru berarti dan bermanfaat.

Anak usia dini pada dasarnya memiliki potensi kreatif namun demikian potensi yang dimiliki anak masih perlu dikembangkan. Munandar (1995:52) menyatakan bahwa kreativitas merupakan salah satu kemampuan yang sangat penting, yang perlu ditumbuh kembangkan sejak kanak-kanak. Karena pada usia ini merupakan awal dari kehidupan dan pada usia dini juga individu sedang menjalani suatu proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat. Mengingat pentingnya mengembangkan kreativitas sejak usia dini maka anak perlu diberi kesempatan dalam mengungkapkan gagasan atau ide-ide yang ada dalam pikirannya. Hal ini perlu dirangsang oleh lingkungan sekolah maupun lingkungan keluarga dan juga membutuhkan pengembangan-pengembangan yang tepat dari pada pendidik anak usia dini agar memperhatikan perkembangan kreativitas anak sejak dini dengan banyak memberikan kesempatan kepada anak untuk bermain.

Berdasarkan hasil hasil pengamatan peneliti pada saat PPLT di TK St. Antonius 2 Mandala Medan, khususnya pada anak usia 5-6 tahun, Peneliti menemukan adanya beberapa masalah, diantaranya : tingkat kreativitas anak masih rendah, hal ini terlihat pada saat saat pembelajaran dikelas anak kurang eksploratif, anak belum berani bertanya meskipun ia tidak tahu padahal keinginan bertanya ada tapi dia tidak berani mengungkapkannya, anak juga belum berani bertanya meskipun ia tidak tahu atau kurang mengerti, anak belum puas dengan hasil karyanya sendiri dan rasa ingin tahu anak belum tersalurkan secara luas karena cara mengembangkan kreativitas anak yang sering dilakukan hanya dengan menggambar dan juga mewarnai saja, sehingga untuk mengembangkan kreativitas anak peneliti menggunakan permainan lego untuk mempengaruhi kreativitas anak. Hal ini juga disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya adalah kurang melibatkan permainan atau kegiatan bermain sebagai metode belajar bagi anak untuk meningkatkan kreativitas anak.

Perkembangan kreativitas saat ini semakin berkurang, hal ini disebabkan dengan berbagai macam fakta di lapangan yang masih menggunakan cara-cara yang menekankan pada pengembangan kecerdasan akademik sehingga pengembangan kreativitas kurang diperhatikan. Proses pembelajaran yang bersifat akademik atau yang lebih menekankan pada kecerdasan akademik dapat memadamkan kreativitas anak karena situasi dan kondisi pada saat pembelajaran tidak mendukung bagi peningkatan kreativitas anak. Dampaknya proses pembelajaran menjadi sesuatu yang membosankan bagi anak, maka dengan itu perlu adanya upaya yang dapat mengembangkan kreativitas anak.

Proses pengembangan kreativitas anak tidak terlepas dari komponen-komponen pembelajaran yang mendukung dalam suatu pembelajaran diantaranya: guru, media pembelajaran, metode pembelajaran, sumber belajar, fasilitas pembelajaran, dan lain sebagainya.

Berdasarkan uraian di atas untuk menunjang hal tersebut maka guru sebagai fasilitator harus memfasilitasi peserta didik dengan berbagai keterampilan untuk membangkitkan semangat anak dalam mengikuti proses pembelajaran. Guru dituntut untuk lebih terampil dan kreatif untuk menciptakan atau mengembangkan permainan yang sudah ada menjadi lebih menarik agar dapat mempengaruhi kreativitas anak dalam aspek penalaran maupun kemampuan untuk merancang sesuatu dengan imajinasinya. Berkaitan dengan permasalahan yang dihadapi dalam penelitian ini, maka cara untuk mempengaruhi perkembangan kreativitas anak ialah dengan menggunakan permainan yang menarik dan mudah dimainkan seperti permainan lego, puzzle, dan penyusunan balok, serta berbagai jenis permainan kreatif lainnya. Dalam penelitian ini peneliti memfokuskan hanya pada permainan lego untuk mengembangkan kreativitas anak.

Permainan lego dapat merangsang anak untuk menciptakan sesuatu yang baru, hal ini tergantung pada kemampuan anak untuk mendapatkan pengetahuan yang sudah ia terima kemudian ia tuangkan dalam lego tersebut sehingga anak dapat menciptakan sesuatu yang baru. Menurut Cahyo (2011:54) lego merupakan sejenis mainan bongkar pasang yang biasanya terbuat dari plastik kecil. Lego memiliki berbagai macam bentuk seperti persegi, persegi panjang, segitiga, lingkaran dan lainya serta memiliki beraneka ragam warna yang menarik untuk anak. Permainan lego memiliki manfaat untuk perkembangan anak mulai dari

anak akan belajar menghitung jumlah, mengenal berbagai macam bentuk geometri, mengenal konsep besar-kecil, panjang-pendek dan juga mengasah daya kreativitas anak dalam menciptakan sebuah bentuk dengan lego yang tersedia sesuai imajinasinya.

Permainan lego melatih anak untuk berimajinasi dan berpikir agar menjadi sebuah bentuk tertentu, anak dilatih untuk menyusun lego satu demi satu. Anak dapat berimajinasi dan berpikir tentang objek apa yang akan dibuat anak, semakin unik ide yang dimiliki anak, maka semakin kreatif anak dalam berkreasi, apabila anak dilatih secara terus-menerus maka imajinasi serta daya kreatif anak akan terlatih. Melalui permainan lego juga, anak tanpa sadar akan belajar banyak hal seperti : mengenal warna, berhitung, konsep geometri, belajar merancang, mengenal ukuran, menentukan arah dan posisi. Dan juga kemampuan anak dalam hal memecahkan masalah.

Ada alasan mengapa permainan lego ini tepat diberikan kepada anak usia dini karena menurut Cahyo (2011:54) lego yang merupakan mainan yang dari balok-balok atau kepingan *bricks* yang berukuran kecil hingga besar ini telah dimainkan lebih dari 400 juta anak di seluruh dunia, termasuk Indonesia yang baru digandrungi pada awal-awal tahun 1980-an.

Penelitian ini juga pernah dilakukan oleh Sartika pada tahun 2014 dengan judul Meningkatkan Kreativitas Anak Dengan Bermain Lego. Hasil penelitian menunjukkan, data kemampuan kreativitas anak pada observasi awal ditemukan kategori cukup 35%, kategori kurang 65%, tak satupun anak yang berada pada kategori baik, pada akhir siklus I kategori baik 14,3 %, kategori cukup 64,3 %, dan kategori kurang 21,4 %. Sedangkan pada akhir siklus II kategori baik 83.4 %,

cukup 16,6 %, dan kurang 0 %. Kesimpulan penerapan bermain lego dapat meningkatkan kreativitas pada anak TK Nurul Hikmah.

Bermain merupakan hal yang esensial bagi kehidupan anak dan melalui bermain anak akan memperoleh keakraban dengan teman sebaya, meningkatkan kreativitas, meningkatkan daya jelajah dan memberi tempat berteduh yang aman bagi perilaku yang secara potensial berbahaya. Dalam permainan ini diharapkan agar anak dapat meningkatkan kemampuan kreativitas anak.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka penulis melakukan penelitian yang berjudul **“Pengaruh Permainan Lego Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Di TK. St Antonius 2 Mandala Medan T.A 2017/2018”**.

### **1.2. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas maka dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian sebagai berikut :

1. Kreativitas anak belum berkembang dengan cukup baik
2. Pembelajaran yang hanya menekankan pada kemampuan akademik seperti membaca, menulis dan berhitung membuat kemampuan kreativitas anak kurang diperhatikan.
3. Guru kurang melibatkan permainan atau kegiatan bermain sebagai metode belajar bagi anak untuk meningkatkan kreativitas anak.

### **1.3. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka peneliti membatasi masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini yaitu kreativitas anak usia 5-6 tahun dan Permainan Lego di TKSt. Antonius 2 Medan T.A. 2017-2018.

#### 1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah adakah pengaruh permainan lego terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK St. Antonius 2 Mandala Medan T.A. 1017-2018 ?

#### 1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan diatas maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh permainan lego terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK St. Antonius 2 Medan T.A 2017-2018.

#### 1.6. Manfaat penelitian

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah

##### 1. Manfaat teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi bidang keilmuan kreativitas anak usia 5-6 tahun.

##### 2. Manfaat praktis

###### 1. Bagi anak

- Untuk meningkatkan kreativitas agar berkembang secara optimal.
- Menambah pengetahuan anak tentang jenis permainan lego.

###### 2. Bagi guru

- Sebagai bahan masukan agar menggunakan permainan lego dalam pembelajaran, khususnya untuk meningkatkan kreativitas anak.

###### 3. Bagi peneliti

- Dapat mengembangkan kemampuan dalam melaksanakan penelitian.
  - Sebagai bahan penelitian yang dilakukan lebih lanjut.
  - Sebagai tambahan pengetahuan mengenai permainan yang dapat dilakukan untuk mengoptimalkan kreativitas anak.
4. Bagi lembaga PAUD
- Menjadi wawasan agar dapat mengembangkan permainan lego bagi anak sebagai salah satu sarana perkembangan kreativitas anak.



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY