

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang dimulai dari usia 0-6 tahun. Pendidikan ini dapat dilaksanakan oleh beberapa lembaga pendidikan, antara lain pendidikan informal yaitu pendidikan keluarga, pendidikan nonformal yaitu TPA, Playgroup dan PAUD sejenis (Posyandu). Pendidikan formal yaitu Taman Kanak-kanak (TK) maupun Raudhatul Athfal (RA).

Usia dini merupakan masa yang sering disebut dengan “*Golden Age (usia emas)*”. Dikatakan *Golden Age* karena pada usia ini anak-anak tingkat pertumbuhan dan perkembangannya sangat cepat. Dengan demikian pada saat ini anak sangat membutuhkan yang namanya stimulus (rangsangan), supaya pertumbuhan dan perkembangan anak dapat berkembang sesuai dengan tahapan-tahapan perkembangan seperti social emosional, kognitif, bahasa, motorik halus, motorik kasar, dan kreativitas yang ada dalam diri anak.

Pada dasarnya kreativitas sudah ada sejak anak lahir. Namun perlu distimulus kembali lewat lingkungan sehingga perkembangan kreativitas dapat meningkat. Hal ini sejalan dengan riset yang dilakukan oleh Torrance dalam Freeman & Munandar (2001), pada anak-anak di Amerika yang menunjukkan bahwa kreativitas mencapai puncaknya antara usia 4 sampai 4,5 tahun. Dalam riset Torrance selanjutnya ditemukan bahwa pada anak-anak di Amerika terlihat kemampuan kreativitasnya menurun satu tingkat skor saat ia berusia 5 tahun. Berdasarkan penelitian tersebut, didalam penurunan satu tingkat skor kreativitas

pada anak usia 5-6 tahun, perlu orang tua pendidik dan lingkungan merangsang kreativitas agar semakin meningkat.

Anak usia 5-6 tahun, berada pada tahap perkembangan awal masa kanak-kanak, yang memiliki karakteristik berpikir konkrit, realisme, sederhana, dan memiliki daya imajinasi yang kaya. Oleh karena karakteristik anak usia dini tersebut perlu diketahui bahwa anak juga cenderung menunjukkan kreativitasnya lewat bermain kreatif. Hurlock edisi kelima (1980:109) mengatakan bahwa usia 5-6 tahun ini sering juga disebut dengan usia kreatif. Dari bermain kreatif ini anak usia 5-6 tahun akan terlihat kekreatifannya, yaitu lewat senang bertanya, mempunyai rasa ingin tahu yang besar, imajinatif, percaya pada diri sendiri, terbuka, mencoba sesuatu yang baru, suka bereksperimen dan senang bermain sendiri.

Dalam UUD No.20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas pasal 3 mengatakan 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 bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berahlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi Warga Negara yang demokratis dan bertanggung jawab.

Hal tersebut menyatakan bahwa pendidikan nasional juga terlibat atau berperan serta dalam mengembangkan kreativitas (daya cipta) yang hendaknya dimulai pada usia dini. Kreativitas ini perlu dipupuk, dikembangkan dan ditingkatkan, disamping mengembangkan kecerdasan dan ciri-ciri lain yang menunjang pembangunan.

Sesungguhnya orang-orang kreatiflah yang banyak memberikan sumbangan bagi dunia dan kemajuan peradaban dengan penemuan karya mereka, dan ilmu pengetahuan. Karena dengan tercipta orang-orang kreatif yang mampu menciptakan sesuatu yang baru atau yang berani mencoba sesuatu yang baru maka akan bermanfaat besar dalam kehidupan, seperti kehidupan yang lebih maju, lebih mudah, lebih indah, lebih nyaman, lebih cepat dan sebagainya. Namun pada kenyataannya perkembangan kreativitas di Indonesia tidak dianggap penting dalam kelangsungan hidup manusia. Hal itu disebabkan kurangnya kesadaran keluarga maupun lingkungan terhadap pentingnya nilai-nilai kreativitas.

Dilihat dari faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan kreativitas yaitu diri anak itu sendiri, pola asuh, lingkungan, system pendidikan dan latar belakang sejarah dan budaya ternyata dapat menghambat untuk mengungkapkan kreativitasnya. Demikian juga dengan pola asuh yang tepat maka anak akan mampu mengungkapkan kreativitasnya dengan baik atau sebaliknya. Dilihat dari system pendidikan saat ini seperti yang dinyatakan oleh Supriadi dalam Rachmawati dan Kurniati (2005:9) mengatakan bahwa system pendidikan lebih berorientasi pada pendidikan akademik dan industry tenaga kerja. Artinya system persekolahan lebih mengutamakan upaya pembentukan manusia untuk menjadi pintar di sekolah saja dan menjadi pekerja bukan menjadi manusia yang kreatif. Padahal pembelajaran diusia dini seharusnya dilaksanakan dengan system persekolahan bermain sambil belajar atau sebaliknya belajar sembari bermain.

Dalam sebuah penelitian Munandar dalam Rachmawati dan Kurniati (2005:9) menemukan bahwa menurut guru dan orang tua, anak ideal adalah murid yang sehat, sopan, rajin, punya daya ingat yang baik, dan mengerjakan tugas secara

tepat waktu. Hal ini jauh dari karakteristik anak kreatif, yang memiliki ide sendiri untuk mengerjakan dan memperkaya tugas-tugasnya. Sejalan dengan penelitian Munandar bahwa kebanyakan guru lebih menekankan pelajaran yang mendominasi akademik. Dan yang sering terjadi di sekolah, guru memberikan tugas menulis dan anak menyelesaikannya sesuai contoh, menghitung angka, dan membaca. Sehingga tanpa disadari pembelajaran yang dilakukan dapat mempengaruhi perkembangan kreativitas anak bahkan dapat memperlambat perkembangan kreativitas anak.

Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk memikirkan atau membuat sesuatu, baik berupa tindakan, gagasan maupun karya nyata yang relative berbeda dengan apa yang telah ada. Dilihat dari tindakan manusia, seseorang akan mampu menciptakan produk berdasarkan proses. Dan produk itu sendiri sangat beragam, mulai dari penemuan mekanis, proses kimia baru, solusi baru atau pernyataan baru mengenai sesuatu masalah dalam matematika dan ilmu pengetahuan, komposisi music yang segar, puisi, cerita pendek, atau novel yang menggugah yang belum pernah ditulis sebelumnya, lukisan dengan sudut pandang yang baru, seni patung atau fotografi yang belum ada sebelumnya, sampai dengan terobosan dalam aturan hukum, agama, pandangan filasafat, atau pola perilaku baru.

Dalam era globalisasi ini, orang tua harus banyak melihat dan mengetahui bagaimana perkembangan anak seperti perkembangan kreativitas anak. Semua orang tua menginginkan anaknya menjadi anak yang berbakat dan kreatif. Akan tetapi mereka tidak tahu bagaimana sebenarnya merangsang kreativitas anak itu sendiri. Bahkan orang tua tidak mengetahui dan tidak mau tahu seperti apa ciri-ciri anak kreatif. Untuk itu perlu diketahui bahwa ciri-ciri anak kreatif itu ialah

memiliki rasa ingin tahu yang besar, senang bertanya, imajinasi yang tinggi, minat yang luas, tidak takut salah, berani menghadapi resiko, bebas dalam berpikir, senang akan hal-hal yang baru.

Dalam mengembangkan kreativitas anak perlu digunakan cara-cara tertentu agar kreativitas tersebut dapat berkembang dalam diri anak. Salah satunya yaitu dengan menerapkan permainan. Permainan adalah salah satu metode pembelajaran yang dapat mengembangkan kreativitas, meningkatkan motivasi, dan dapat mengurangi rasa bosan dan jenuh pada saat belajar.

Pada prinsipnya bermain tidak dapat dilepas begitu saja dari kehidupan anak-anak karena bermain merupakan proses yang sangat mendasar dalam pertumbuhan fisik, perkembangan mental, perkembangan kreativitas serta perkembangan social seorang anak. Banyak jenis permainan yang dapat meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan kreativitas anak salah satunya yaitu permainan playdough warna.

Permainan playdough merupakan permainan yang terbuat dari plastisin dengan berbagai macam warna yang ada. Permainan ini dilakukan dengan membentuk playdough menjadi berbagai jenis hewan, tumbuhan, buah, tempat, dan benda lainnya. Melalui permainan playdough anak akan menjadi kreatif (Murti, 2012:19).

Playdough adalah salah satu alat permainan edukatif dalam pembelajaran yang termasuk kriteria alat permainan murah dan memiliki nilai fleksibilitas dalam merancang pola-pola yang hendak dibentuk sesuai dengan rencana dan daya imajinasi. Bermain *playdough* adalah salah satu aktivitas yang bermanfaat untuk perkembangan otak anak. Yang mana melalui permainan playdough warna bisa

mengenalkan berbagai macam konsep, antara lain : tekstur, warna, ukuran, serta merangsang kreativitas (anak berlatih untuk menciptakan sesuatu).

(<http://vistabunda.com/parenting/membuat-playdough-plastisin-mainan-yang-aman-buat-si-kecil/>).

Setelah peneliti melakukan observasi di lapangan ditemukan bahwa tingkat kreativitas anak masih rendah yang ditandai dengan anak masih kurang eksploratif, kurang dalam hal bertanya, belum mampu dalam bereksperimen, kurang berimajinasi dan rasa ingin tahu anak juga belum tersalurkan secara luas, Karena cara mengembangkan kreativitas anak yang sering dilakukan hanya dengan menggambar dan juga mewarnai saja, sehingga untuk mengembangkan kreativitas anak maka peneliti mencoba untuk melakukan eksperimen yaitu penggunaan playdough warna dalam upaya meningkatkan kreativitas anak. Hal ini mungkin disebabkan oleh beberapa faktor yang diantaranya adalah kurang melibatkan permainan atau kegiatan bermain (permainan playdough warna) sebagai metode belajar bagi anak untuk meningkatkan kreativitas anak, dan setelah peneliti melakukan wawancara dengan orang tua anak yang menyekolahkan anaknya di TK ini mereka menuntut agar mengutamakan keberhasilan akademik pada anak. Keberhasilan akademik yang dimaksud adalah orang tua hanya menginginkan anaknya tahu baca, tulis dan hitung, demikian juga dengan kesadaran orang tua akan pentingnya mengembangkan kreativitas anak.

Melalui bermain atau permainan playdough warna maka tuntutan akan kebutuhan perkembangan kreativitas anak akan terpenuhi. Dalam permainan playdough warna ini anak akan mampu mengembangkan imajinasinya sesuai dengan kreativitas yang dimilikinya, yang mana dalam hal ini anak diberikan

kebebasan dalam membentuk playdough tersebut sesuai dengan keinginannya. Oleh karena itu perlu dilihat apakah permainan playdough warna benar-benar berpengaruh terhadap kreativitas anak.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis merasa penting untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Permainan Playdough Warna Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Cahaya Bangsa”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, ada beberapa masalah yang dapat diidentifikasi, yang mana masalah tersebut adalah sebagai berikut :

1. Tuntutan orang tua yang mengutamakan keberhasilan akademik yaitu mampu baca,tulis dan hitung (calistung)
2. Rendahnya kreativitas anak yang ditandai dengan anak masih kurang eksploratif, kurang bertanya, rasa ingin tahu yang belum tersalurkan, belum percaya pada diri sendiri dan juga ragu untuk mencoba sesuatu yang baru. Hal ini dikarenakan oleh cara yang sering dilakukan dalam mengembangkan kreativitas anak hanya dengan menggambar dan juga mewarnai saja.
3. Guru kurang melibatkan permainan atau kegiatan bermain sebagai metode belajar bagi anak untuk meningkatkan kreativitas anak.
4. Kurangnya kesadaran orang tua akan pentingnya mengembangkan kreativitas anak.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas maka perlu ada pembatasan masalah. Sebab dilihat dari kemampuan, dana dan waktu penelitian yang tidak memungkinkan untuk meneliti semua permasalahan diatas maka penulis membatasi masalah pada pengaruh permainan playdough warna terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Cahaya Bangsa.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas maka yang menjadi rumusan masalah penelitian ini adalah : Apakah ada pengaruh positif permainan playdough warna terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun TK B Cahaya Bangsa ?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh positif permainan playdough warna terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun TK B Cahaya Bangsa.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun yang menjadi manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

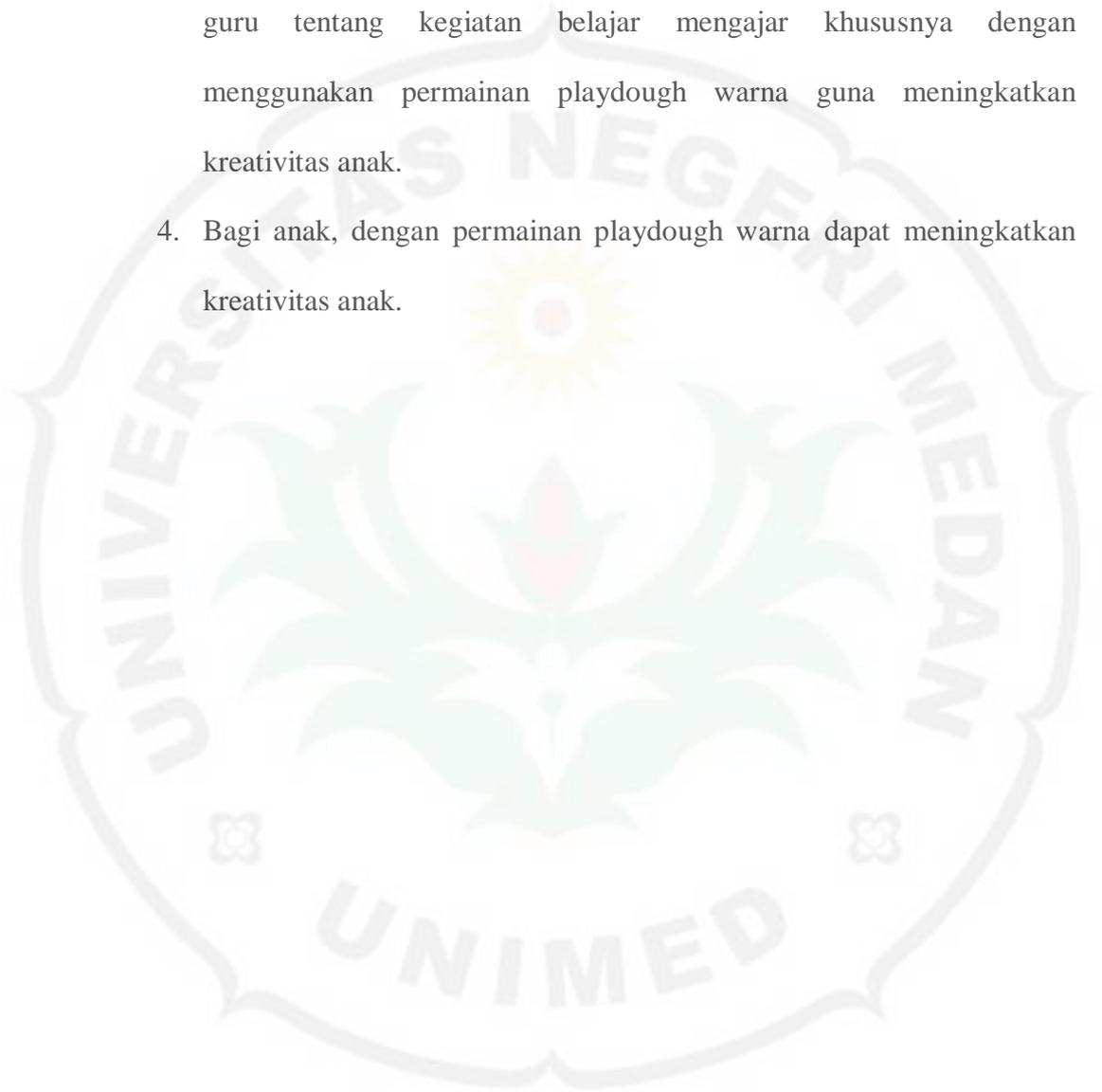
Manfaat Teoritis :

Secara teoritis, hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi bidang keilmuan pendidikan anak usia dini (PAUD) yaitu memberikan sumbangan ilmiah untuk mengembangkan kreativitas anak melalui bermain playdough warna.

Manfaat Praktis :

1. Bagi guru, dapat dijadikan sebagai bahan masukan bagi guru-guru dalam meningkatkan kreativitas anak
2. Bagi lembaga pendidikan, dapat dijadikan sebagai referensi dalam meningkatkan kreativitas anak.

3. Bagi penulis, dapat menambah wawasan baik bagi guru maupun calon guru tentang kegiatan belajar mengajar khususnya dengan menggunakan permainan playdough warna guna meningkatkan kreativitas anak.
4. Bagi anak, dengan permainan playdough warna dapat meningkatkan kreativitas anak.



THE
Character Building
UNIVERSITY