

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Anak usia dini merupakan sekelompok manusia yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan. Pada usia tersebut para ahli menyebutnya sebagai masa emas (*Golden Age*) yang hanya terjadi satu kali dalam perkembangan kehidupan manusia. Pertumbuhan dan perkembangan anak usai dini perlu diarahkan pada fisik, kognitif, sosioemosional, bahasa dan kreativitas yang seimbang sebagai peletak dasar yang tepat guna pembentukan pribadi yang utuh. Pendidikan mempunyai peranan penting dalam 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 anak agar pertumbuhan dan perkembangan anak tercapai secara optimal.

Sesuai dengan pasal 28 Undang Undang Sistem Pendidikan Nasional No.20 ayat 1 tahun 2003 yang termasuk anak usia dini adalah anak yang masuk dalam rentang usia 0 – 6 tahun. Dalam Undang Undang No.20 Tahun 2003 tentang Sitem Pendidikan Nasional disebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya.

Menurut Supriadi (2001,h.70), mengemukakan bahwa “kreativitas pada intinya adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relative berbeda dengan yang telah ada sebelumnya”. Perlunya kreativitas dikembangkan sejak dini karena kreativitas berpengaruh sekali dalam pengembangan aspek aspek perkembangan anak usia dini seperti mengembangkan aspek kognitif anak aspek fisik motorik anak dan juga aspek lainnya.

Dalam mengembangkan kreativitas ada banyak hal yang bisa dilakukan oleh anak seperti membiasakan anak mengerjakan apa yang disukai anak atau mengajak anak melakukan hal hal sederhana yang disukai anak seperti menggambar, mewarnai, bercerita atau bermain dengan media yang sudah ada.

Salah satu konsep yang sangat penting dalam bidang kreativitas adalah hubungan antara kreativitas dan aktualisasi diri. Aktualisasi diri adalah apabila seseorang menggunakan semua bakat dan talentanya untuk menjadi apa yang dia mampu, mengaktualisasikan atau mewujudkan potensinya. Jadi dalam bidang kreativitas itu seorang anak harus mampu memanfaatkan semua bakat dan talentanya dalam menciptakan sesuatu sesuai bakat dan potensi yang dimiliki anak. Kreativitas pada anak mempunyai ciri dan karakteristik tersendiri yang berbeda dengan orang dewasa. Kreativitas anak didasari oleh keunikan gagasan dan tumbuhnya imajinasi serta fantasi anak. Anak anak yang kreatif, sangat sensitif dengan akan adanya stimulasi. Dalam mengaplikasikan sifat kreatifnya, anak tidak mempunyai batasan apapun artinya anak mempunyai kebebasan dan keleluasaan dalam mengembangkan kreativitasnya. Suratno (2005) yang mengemukakan bahwa “kreativitas anak sebagai bentuk aktivitas imajinatif yang

memanifestasikan kecerdikan dan pikiran yang berdaya untuk menghasilkan suatu persoalan dengan cara anak sendiri". Selain itu dalam mengembangkan kreativitas, seseorang dapat mengalami berbagai hambatan, kendala atau rintangan yang dapat merusak dan bahkan mematikan kreativitasnya. Hambatan tersebut bisa berasal dari guru, orangtua ataupun lingkungan sekitarnya. Salah satunya yaitu penekanan guru secara ketat kepada anak untuk menyelesaikan pekerjaannya dan juga bisa berasal dari orangtua dimana orangtua terlalu kritis terhadap anak dan menolak gagasan anak.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di PAUD Srikandi Samudera Ketapang, terdapat 12 orang anak dalam satu kelas. Proses pembelajaran berlangsung selama 5 hari mulai dari hari senin hingga jumat. Setiap jumat anak akan belajar menggunakan media yang ada di sekolah. Media yang terdapat di sekolah tersebut seperti puzzle, balok, menyusun angka, palydough dan ada beberapa media lain. Seperti yang kita ketahui media itu sendiri adalah alat bantu yang digunakan dalam proses pembelajaran. Disini peneliti tertarik dengan media playdough. Dimana playdough itu sendiri adalah salah satu media yang digunakan untuk melihat bagaimana kreativitas anak.

Peneliti menemukan masalah masih ada anak usia 5 -6 tahun tahun di PAUD tersebut yang belum bisa membuat sebuah karya dari playdough tersebut.

Menurut teori dari Supriadi (2001) yang mengemukakan bahwa kreativitas pada intinya adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relative berbeda dengan yang telah ada sebelumnya. Dalam teori tersebut dikatakan bahwa pada intinya kreativitas itu adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu atau menciptakan sesuatu

yang baru berdasarkan ide pemikiran anak. Disini berdasarkan hasil observasi peneliti ingin melihat bagaimana tingkat kreativitas anak itu sendiri dengan bermain playdough. Peneliti juga ingin mengetahui bagaimana hasil pemikiran setiap anak dalam mengembangkan kreativitasnya melalui bermain playdough tersebut.

Munculnya masalah tersebut tidak terlepas dari faktor yang mempengaruhinya. Peran guru dan orangtua adalah faktor yang sangat penting dalam mengembangkan kreativitas anak namun peran guru dan orangtua juga bisa menjadi faktor penghambat kreativitas anak. Seperti yang dikemukakan oleh Utami Munandar (2004) ada beberapa hal yang dapat mengakibatkan kreativitas anak itu terhambat seperti orangtua yang kritis terhadap anak dan menolak gagasan anak ataupun orangtua yang terlalu ketat mengawasi anak. Selain itu adapun menurut Cropley dan Adhipura (dalam Susanto, 2019, h.15) yang mengemukakan bahwa peran guru juga dapat menjadi penghambat kreativitas seorang anak. Tidak hanya itu juga playdough ini sendiri memiliki banyak kelebihan seperti mudah didapat dan bisa dibuat menghambat kreativitas anak seperti penekanan bahwa guru selalu benar ataupun penekanan secara ketat untuk menyelesaikan pekerjaannya.

Berdasarkan hasil penelitian yang relevan yang dilakukan oleh Finna Kurnia Riski dan juga Sri Widayati (2016) menunjukkan bahwa Dari hasil pengamatan dari terhadap tingkat pencapaian kreativitas mencipta berbagai bentuk pada anak kelompok A pada siklus I mencapai 70% dan pada siklus II mencapai yakni sebesar 87% sehingga peneliti sudah membuat kesepakatan bahwa penelitian tindakan kelas ini telah berhasil dan tidak memerlukan

pengulangan pada siklus selanjutnya. Berdasarkan penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan playdough mampu meningkatkan kemampuan dibidang pengembangan kreativitas pada anak kelompok A. Hal ini teridentifikasi dengan perolehan rata rata persentase kriteria keberhasilan pencapaian 5 indikator tingkat pencapaian perkembangan kemampuan bidang pengembangan kreativitas yang diteliti, terjadi peningkatan hasil belajar yang signifikan. Jadi tindakan penelitian yang dilakukan dengan menggunakan media playdough dalam upaya meningkatkan bidang pengembangan kreativitas menciptakan berbagai bentuk , pada kelompok A TK Aisyiyah 17 dikatakan berhasil.

Selanjutnya hasil penelitian yang dilakukan oleh Ita Wahyuni, dkk (2016) mengemukakan bahwa untuk meningkatkan kreativitas dalam membuat bentuk dilakukan dalam dua siklus. Siklus I dilakukan dengan menunjukkan contoh yang sudah jadi kemudian menjelaskan cara membuat bentuk menggunakan playdough. Sedangkan pada siklus II yang dilakukan hampir sama dengan siklus I, pada siklus II playdough dibentuk menjadi bentuk tiga dimensi dan disusun pada sterofom. Dari kegiatan yang sudah dilakukan maka dapat disimpulkan melalui bermain playdough kreativitas dalam membuat bentuk pada anak kelompok B2 mengalami peningkatan. Nilai rata rata kelas pada pra siklus 51,5, nilai rata rata kelas pada siklus I meningkat menjadi 72,3 dan nilai rata rata kelas pada siklus II meningkat menjadi 87,9. Jadi penelitian dikatakan berhasil karena mengalami peningkatan dengan kualifikasi sangat baik. Selanjutnya penelitian oleh Sumardi dkk (2017) yang berjudul “ Peningkatan Kemampuan Anak Usia Dini Mengenal Lambang Bilangan Melalui Media Playdough” memaparkan bahwa kemampuan anak mengenal bilangan melalui media playdough mengalami peningkatan.

Sebelum dilaksanakan tindakan dapat diketahui bahwa kemampuan anak mengenal bilangan pada kriteria berkembang sangat baik rata rata sebanyak 3 anak. Setelah diadakannya beberapa siklus untuk meninjau peningkatan anak, maka pada siklus akhir terjadi peningkatan dimana kemampuan anak mengenal lambang bilangan pada kriteria berkembang sangat baik meningkat signifikan menjadi 10 anak. Dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa kemampuan anak mengenal lambang bilangan telah mencapai kriteria keberhasilan yang diharapkan.

Penelitian oleh Mirna Sari dkk (2016) yang mengungkapkan bahwa dalam penelitian yang dilakukan diperoleh bahwa sebanyak 14 orang anak dijadikan subjek dalam penelitian ini dan dilakukan juga sebanyak dua siklus dimana pada saat siklus pertama terdapat anak yang berkembang sesuai harapan berjumlah 8 dan mulai berkembang sebanyak 6 orang. Sedangkan pada siklus kedua anak yang berkembang sesuai harapan sebanyak 4 orang anak dan berkembang sangat baik berjumlah 9 orang. Dari perubahan siklus diatas dapat disimpulkan bahwa kreativitas anak dapat ditingkatkan melalui bermain plastisin pada TK Satu Atap SDN Lamlheu Kabupaten Aceh Besar. Dilanjutkan oleh penelitian oleh Indah Wahyuningsih (2019) yang berjudul "Peningkatan Kreativitas Peserta Didik Kelompok Usia 3-4 tahun melalui Media Platisin Tepung di PPT Tunas Mulia Surabaya". Penelitian tersebut menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif yang menggunakan desain penelitian tindakan kelas dimana subjek penelitian ini berjumlah 11 orang anak. Peneliti melakukan pra tindakan terlebih dahulu untuk mengenalkan media plastisin serta menstimulus anak agar lebih tertarik dengan kegiatan membentuk kemudian dilakukan siklus

sebanyak dua kali. Dilihat dari hasil persentase yang didapat tingkat kreativitas anak saat masih pra tindakan masih mencapai 43,9%, kemudian pada siklus I mengalami peningkatan 53,8%. Dilanjutkan lagi pada siklus II terjadi peningkatan yang sangat pesat menjadi 80,3%. Kenaikan persentase ini dapat dikategorikan sudah mencapai perkembangan sangat baik. Dari data tersebut dapat menunjukkan bahwa media plastisin tepung dapat meningkatkan kreativitas anak dengan hasil perkembangan Berkembang Sangat Baik.

Bermain playdough adalah salah satu permainan yang sering dilakukan anak usia dini. Melalui bermain playdough anak dapat menyusun, membentuk macam macam bentuk sesuai kreativitas dan imajinasi anak dan juga anak bisa membuat suatu karya dari playdough. Menurut Einon (2005,h.96) mengemukakan bahwa “playdough adalah adonan mainan atau plastisin mainan yang merupakan bentuk modern dari tanah liat (lempung) yang sangat cocok untuk anak kecil. Playdough cukup lembut untuk diremas, namun cukup elastis untuk dibuat sebuah bentuk warna warni membuat anak senang”. Selain playdough yang mudah dibentuk playdough juga memiliki banyak varian warna sehingga anak anak sangat tertarik untuk bermain playdough. Bermain playdough bukan untuk aktivitas “bersenang senang” saja namun bermain playdough memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memuaskan bagi anak anak. Selain itu juga, playdough ini sangat mudah didapatkan dan jika membuatnya tidak memerlukan biaya yang besar, dengan demikian anak dapat berkreasi bebas dengan membuat binatang, buah buahan, sayuran, membangun rumah rumahan dan masih banyak lagi bentuk yang bisa dibuat karena memang playdough ini sangat elastis dan mudah dibentuk dan pendukung lain playdough memiliki warna yang bervariasi.

Melalui media playdough ini juga peserta didik bisa belajar tentang tekstur, serta belajar menciptakan sesuatu. Media playdough ini sangat berguna untuk mengembangkan kemampuan imajinasi dan kreativitas anak.

Berdasarkan pemaparan latar belakang diatas maka peneliti merasa penting untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Tingkat Kreativitas Anak Usia 5 – 6 tahun Ditinjau dari Bermain Playdough di PAUD Srikandi Samudera Ketapang.”**

### **1.2 Fokus Penelitian**

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan diatas adapun fokus penelitian pada penelitian ini yaitu tingkat kreativitas anak usia 5-6 tahun ditinjau dari bermain playdough di PAUD Srikandi Samudera Ketapang.

### **1.3 Rumusan Masalah Penelitian**

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan batasan masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana tingkat kreativitas anak dalam membuat karya dari playdough.

### **1.4 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini berdasarkan pemaparan diatas adalah untuk mengetahui bagaimana tingkat kreativitas anak usia 5-6 tahun dalam membuat karya dari playdough.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, baik secara teoritis maupun praktis. Adapun manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah:

### **1.5.1 Manfaat Teoritis**

Secara teoritis hasil penelitian dapat bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan terhadap pendidik anak usia dini serta dapat dijadikan sebagai bahan referensi dan bermanfaat di dalam pembelajaran kreativitas anak usia dini.

### **1.5.2. Manfaat Praktis**

#### **1.5.2.1 Bagi Anak**

Dari hasil penelitian ini diharapkan agar dapat membantu anak usia dini dalam mengembangkan kreativitas anak baik dalam belajar maupun bermain.

#### **1.5.2.2 Bagi Guru**

Dapat dijadikan referensi dan bahan ajar dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini, baik bagi guru maupun bagi calon guru Pendidikan Anak Usia Dini.

#### **1.5.2.3 Bagi Peneliti**

Menambah wawasan peneliti tentang pengembangan kreativitas anak melalui playdough. Menjadi referensi dan bahan ajar bagi peneliti kelak peneliti menjadi seorang guru PAUD.