

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*, masa setiap aspek pengembangan seperti sosial emosional, kognitif, bahasa, motorik halus, motorik kasar, dan kreativitas yang ada dalam diri anak dapat berkembang dengan pesat. Seperti yang diungkapkan oleh Money dalam Rita Eka (2008:13) mengatakan bahwa masa usia prasekolah merupakan saat yang paling penting dalam rentang kehidupan manusia, karena pada usia ini perkembangan kecerdasan anak mengalami peningkatan yang pesat dan anak mulai sensitive menerima berbagai upaya untuk mengembangkan seluruh potensi yang ada pada diri anak termasuk kreativitas itu sendiri.

Pada dasarnya kreativitas sudah ada sejak anak lahir. Namun perlu distimulus kembali lewat lingkungannya 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 orangtua, 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, animisme, sentrasi, dan memiliki daya imajinasi yang kaya. Oleh karena karakteristik anak usia dini tersebut perlu diketahui bahwa anak juga cenderung menunjukkan kreativitasnya lewat bermain kreatif. Harlock 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, eksploratif, mempunyai rasa ingin tahu yang besar, imajinatif, percaya pada diri sendiri, terbuka, mencoba sesuatu yang baru, suka bereksperimen, 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, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta 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 perlu dipupuk, dikembangkan dan

ditingkatkan, disamping mengembangkan kecerdasan dan ciri-ciri lain yang menunjang pembangunan.

Sesungguhnya orang-orang kreatiflah yang banyak memberikan sumbangsih bagi dunia dan kemajuan peradaban dengan penemuan karya mereka, dan ilmu pengetahuan. Karena dengan terciptanya 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 di sebabkan 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, sistem pendidikan dan latar belakang sejarah dan budaya ternyata dapat menghambat untuk mengungkapkan kriativitas anak. Misalnya pada diri anak, bahwa gen yang diwarisi anak berperan dalam menentukan batas-batas kreativitas anak. Dan jika seseorang menyandang kelainan fisik maka otomatis dapat menghambat anak untuk mengungkapkan kreativitasnya. Demikian juga dengan pola asuh yang diberikan kepada anak, jika seorang anak dibesarkan dengan pola asuh yang tepat maka anak akan mampu mengungkapkan kreativitasnya dengan baik dan sebaliknya. Dilihat dari sistem pendidikan saat ini seperti yang dinyatakan oleh Supriadi dalam Rachmawati dan Kurniati (2005:9) mengatakan bahwa sistem pendidikan lebih berorientasi pada pendidikan akademik dan industri tenaga kerja. Artinya sistem persekolahan lebih

mengutamakan upaya pembentukan manusia untuk menjadi pintar di sekolah saja dan menjadi pekerja bukan menjadi manusia yang kreatif.

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 pembelajaran yang mendominasi akademik. Padahal pembelajaran di usia dini seharusnya dilaksanakan dengan sistem bermain sambil belajar. Dan yang sering terjadi di sekolah, guru memberikan tugas menulis dan anak menyelesaikan 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 musik 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 filsafat atau pola perilaku baru.

Dalam era globalisasi ini, orangtua 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 orangtua tidak mengetahui dan tidak mau tahu seperti apa ciri-ciri anak kreatif. Untuk itu perlu diketahui bahwa ciri-ciri anak kreatif 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 sosial seorang anak. Banyak jenis permainan yang dapat meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan kreativitas anak salah satunya permainan konstruktif. Seperti yang dinyatakan oleh Santrock (2002:275) bahwa permainan konstruktif yaitu permainan yang mengkombinasikan kegiatan

sensorimotor/ praktis yang berulang dengan representasi gagasan-gagasan simbolis. Permainan konstruktif terjadi ketika anak-anak melibatkan diri dalam suatu kreasi atau konstruksi suatu produk atau suatu pemecahan masalah ciptaan sendiri. Permainan konstruktif dapat juga digunakan untuk meningkatkan pembelajaran keterampilan akademik, keterampilan berpikir, dan pemecahan masalah. Bahkan menurut Bergin dalam Santrock (2002:275) bahwa banyak pakar pendidikan merencanakan kegiatan-kegiatan kelas yang mencakup humor, mendorong permainan dengan gagasan, dan meningkatkan kreativitas. Dilihat dari pernyataan Bergin tersebut bahwa permainan konstruktif merupakan salah satu permainan yang umum untuk digunakan dalam kegiatan bermain anak prasekolah. Yang memiliki banyak manfaat bagi anak misalnya dapat mengembangkan kemampuan untuk berdaya cipta (kreativitas), melatih keterampilan motorik halus, melatih konsentrasi, ketekunan, dan daya tahan.

Hal itu merupakan motivasi penulis untuk meneliti seperti apa pengaruh permainan konstruktif terhadap kreativitas anak. Dilihat juga dari kondisi pendidikan di lapangan bahwa permainan konstruktif masih jarang digunakan untuk mengembangkan kreativitas anak. Sejalan dengan tuntutan orangtua yang mengutamakan keberhasilan akademik pada anak. Keberhasilan akademik yang dimaksud adalah orang tua hanya menginginkan anaknya tahu baca, tulis, dan hitung sementara perkembangan kreativitas dianggap kurang penting.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Horn dalam Yulianti (2010:28), menunjukkan bahwa bermain memiliki peran yang sangat penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis, kreatif, dan imajinatif. Melalui

bermain atau permainan konstruktif, tuntutan akan kebutuhan perkembangan dimensi motorik, kognisi, kreativitas, bahasa, emosi, interaksi sosial, nilai-nilai dan sikap hidup dapat terpenuhi. Oleh karena itu perlu dilihat apakah permainan konstruktif benar-benar berpengaruh terhadap kreativitas anak.

Berdasarkan uraian diatas, penulis tertarik untuk meneliti apakah ada pengaruh permainan konstruktif terhadap peningkatan kreativitas anak atau tidak. Dan penelitian yang akan dilakukan ini berjudul **“Pengaruh Permainan Konstruktif Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Santa Lusia”**.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka dapat diidentifikasi masalah-masalah pada suatu penelitian. Agar dengan masalah yang jelas akan menjadikan penelitian semakin terarah. Ada beberapa masalah yang dapat diidentifikasi, masalah tersebut ialah:

1. Kesadaran orangtua akan pentingnya mengembangkan kreativitas anak.
2. Orangtua yang tidak memperhatikan perkembangan kreativitas anak.
3. Tuntutan orangtua yang mengutamakan keberhasilan akademik yaitu mampu baca, tulis dan hitung.
4. Kurangnya kreativitas anak.
5. Guru kurang melibatkan permainan atau kegiatan bermain sebagai metode belajar bagi anak untuk meningkatkan kreativitas anak.

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka perlu ada pembatasan masalah. Sebab dilihat dari kemampuan, dana dan waktu penelitian yang tidak memungkinkan untuk meneliti semua permasalahan di atas maka penulis membatasi masalah pada kurangnya guru melibatkan permainan atau kegiatan bermain konstruktif sebagai metode belajar bagi anak untuk meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Santa Lusia.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka yang menjadi rumusan masalah penelitian ini adalah: Apakah ada pengaruh permainan konstruktif terhadap kreativitas anak ?

1.5. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh permainan konstruktif terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun.

1.6. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1. Melalui penelitian ini penulis mengetahui pengaruh permainan konstruktif terhadap kreativitas anak.

2. Bahan masukan bagi guru-guru dalam rangka meningkatkan kreativitas anak.
3. Menambah wawasan bagi peneliti, guru maupun calon guru tentang kegiatan belajar mengajar khususnya dengan menggunakan permainan konstruktif untuk meningkatkan kreativitas anak.
4. Sebagai bahan masukan dan sumber referensi bagi peneliti berikutnya yang melakukan penelitian yang ada hubungannya dengan penelitian ini.