

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Penelitian**

Anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami perkembangan dan pertumbuhan penting dalam hidupnya. Pada periode ini, berbagai aspek kehidupan sedang berkembang dengan cepat. Proses pembelajaran yang diberikan kepada anak harus memperhatikan karakteristik perkembangan anak pada setiap tahapannya. Dalam konteks ini, peran orang tua, sekolah dan masyarakat sangat penting. Orang tua memiliki peran penting dalam mengawasi perkembangan anak, dan kerja sama yang baik antara lingkungan dan lembaga pendidikan anak usia dini dapat membantu anak tumbuh dengan baik. Kolaborasi ini bertujuan untuk memantau pertumbuhan anak, baik di dalam maupun di luar rumah (Fitriyanti & Marlina, 2019, hlm. 159).

Kreativitas merupakan salah satu aspek perkembangan yang dibangun pada pendidikan anak usia dini. Rachmawati & Kurniati (2012, hlm. 14) mengemukakan kreativitas ialah cara berpikir yang menggerakkan individu untuk mengembangkan ide, proses, metode dan produk baru yang efektif. Hal ini mencakup imajinasi, unsur keindahan, kemampuan beradaptasi, dan keterpaduan yang dapat digunakan untuk memecahkan permasalahan diberbagai bidang. Ini menunjukkan bahwa kreativitas berkaitan dengan pengalaman aktualisasi dan ekspresi diri, baik secara individual, dalam hubungan dengan orang lain, atau dalam respons terhadap lingkungan.

Pengembangan kreativitas sejak usia dini penting menjadi fokus utama dalam pendidikan anak. Setiap anak mempunyai potensi kreatif dalam dirinya yang harus ditemukan dan diberi kesempatan untuk lebih berkembang sejak usia dini. Tanpa dukungan yang tepat, bakat kreatif mungkin terabaikan dan tidak mencapai potensi maksimalnya. Oleh karena itu, dunia pendidikan hendaknya memberikan perhatian khusus terhadap pengembangan kreativitas anak sejak dini untuk menjamin kesempatan berkembang dan mengasah kreativitasnya secara optimal.

Dalam pendidikan anak usia dini, kreativitas anak seringkali tercermin dalam berbagai cara, antara lain: seni, bercerita, dan bermain peran. Namun, masalah muncul ketika orang tua dan guru tidak memberikan ruang yang cukup untuk mengembangkan kreativitas anak sepenuhnya. Sikap yang menuntut anak untuk menyesuaikan diri dengan norma-norma yang ada dan tidak memberikan kesempatan berpikir divergen atau kreatif dapat menghambat proses pengembangan kreativitas anak.

Menurut teori Guilford (dalam Susanto, 2017, hlm. 74) memperhatikan perbedaan antara dua jenis pemikiran: pemikiran divergen dan konvergen. Berpikir divergen adalah mengeksplorasi banyak kemungkinan jawaban, sedangkan berpikir konvergen berfokus pada menemukan satu jawaban yang benar. Guilford menekankan bahwa pendidikan formal seringkali menekankan pemikiran yang terfokus, sehingga dapat menghambat perkembangan kreativitas. Oleh karena itu, penting untuk menerapkan pendekatan pembelajaran menyenangkan yang mendorong pemikiran divergen sejak dini.

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 14 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan 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. Sejalan dengan itu, pada Pasal 4 Ayat 4 mengemukakan bahwa pendidikan diselenggarakan dengan memberikan keteladanan, membangun kemauan, dan mengembangkan kreativitas peserta didik dalam proses pembelajaran. Maka dapat disimpulkan bahwa pendidikan anak usia dini bertujuan memberikan rangsangan pendidikan untuk mendukung pertumbuhan dan perkembangan anak sejak lahir hingga usia enam tahun, dengan melibatkan pengembangan kreativitas peserta didik melalui pemberian keteladanan serta membangun kemauan dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan.

Asmawati (2014, hlm. 125) memaparkan tingkat pencapaian kreativitas anak usia dini di antaranya: menunjukkan ketekunan, misalnya menunjukkan minat yang kuat, asyik dan larut dalam kegiatan bermain peran, berpikir dan bekerja sendiri; menunjukkan minat, misalnya menunjukkan rasa ingin tahu, menunjukkan positif ketika melakukan kegiatan kreatif, berkolaborasi dan berbagi dengan temannya; menunjukkan imajinasi dan gambaran, misalnya menggunakan bahan dan ide dengan cara yang orisinal, melihat hal-hal yang ada dengan cara-cara baru, menghubungkan pengalaman masa lalu dengan hal-hal baru yang belum diketahui; serta mengekspresikan diri, misalnya mengekspresikan diri melalui musik atau gerakan, menggabungkan hal-hal atau ide-ide dengan cara-cara baru, fleksibel dalam mengekspresikan konsep, ide, dan perasaan.

Namun, berdasarkan observasi di RA Al-Muttaqin ada beberapa anak usia 5 sampai 6 tahun yang belum optimal dalam perkembangan kreativitasnya seperti anak belum memperlihatkan keingintahuan, contohnya anak cenderung takut untuk mencoba hal-hal baru dan sulit tanpa bantuan dari gurunya. Anak belum bisa menunjukkan sikap yang asyik dan larut dalam beberapa kegiatan, contohnya tidak bisa diam disaat kegiatan pembelajaran berlangsung. Anak belum bisa menunjukkan imajinasi yang tinggi dalam suatu kegiatan, contohnya dalam menggambar bebas anak selalu menggambar yang hampir sama setiap harinya. Dalam beberapa kegiatan anak juga belum mampu melakukan hal-hal dengan caranya sendiri (kurang dalam inisiatif), contohnya ketika selesai makan, anak enggan membereskan tempat makanannya tersebut jika tidak gurunya yang mengingatkan. RA Al-Muttaqin merupakan sekolah pendidikan anak usia dini yang menggunakan pembelajaran sentra, dimana pembelajaran tersebut merupakan pendekatan yang berfokus pada anak dalam proses pembelajarannya. Salah satu sentra yang dapat mengembangkan kreativitas adalah sentra bermain peran. Susanto (2017, hlm. 73) menyebutkan bahwa pendidikan anak usia dini dapat mengekspresikan kreativitasnya dengan berbagai cara, salah satunya dengan bermain peran. Sejalan dengan itu, di RA Al-Muttaqin belum ada yang meneliti tentang kreativitas di sentra bermain peran.

Adapun penelitian terdahulu Nurhidayah (2023) yang berjudul “Pengembangan Kreativitas Anak melalui Metode Bermain Peran”. Hasil pada pra siklus diperoleh nilai rata-rata 43%, siklus I mendapat sedikit peningkatan dengan nilai 48%, dan siklus II menjadi 83%. Dengan demikian dapat terbukti bahwa penerapan bermain peran dapat mengembangkan kreativitas pada anak di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Rogo. Peneliti lainnya yaitu Rahmalina (2017) berjudul “Metode Bermain Peran terhadap Kreativitas Anak Usia Dini 4-6 Tahun” memaparkan bahwa metode bermain peran memiliki dampak yang signifikan terhadap tingkat kreativitas anak usia 4 sampai 6 tahun. Dengan adanya hubungan yang kuat antara kedua faktor tersebut, dapat disimpulkan bahwa semakin intensif penggunaan metode bermain peran, semakin tinggi pula tingkat kreativitas yang dapat dicapai oleh anak. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Nurdiani (2019) berjudul “Analisis Keterampilan Interpersonal Anak Usia 4-5 Tahun di Sentra Bermain Peran RA Baiturrahman”. Hasil penelitian membuktikan bahwa keterampilan interpersonal anak usia 4 sampai 5 tahun di sentra bermain peran berada pada kategori berkembang sangat baik dengan persentase 80%. Dapat disimpulkan bahwa kegiatan bermain peran dapat mengembangkan keterampilan interpersonal anak. Dan penelitian yang dilakukan oleh Wijayanti (2019) berjudul “Pengaruh Kegiatan Bermain Peran terhadap Perkembangan Kreativitas pada Anak Pra Sekolah di TK Salatiga” menyatakan bahwa ada pengaruh kegiatan bermain peran terhadap perkembangan kreativitas anak usia pra sekolah di TK Salatiga.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berkaitan dengan kreativitas anak usia dini pada kegiatan sentra bermain peran. Dalam upaya untuk mendeskripsikan fenomena tersebut secara objektif dan sistematis, penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif. Maka dari itu, peneliti melakukan penelitian yang berjudul “Kreativitas Anak Usia Dini pada Kegiatan Sentra Bermain Peran di RA Al-Muttaqin”.

## 1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Rumusan masalah ini merupakan rumusan masalah yang dibuat oleh peneliti untuk menjelaskan pokok masalah yang akan diteliti. Rumusan masalah penelitian ini yaitu bagaimana pencapaian kreativitas anak usia dini pada kegiatan sentra bermain peran di RA Al-Muttaqin?

Untuk memudahkan peneliti dalam menjawab rumusan masalah di atas, maka peneliti menjabarkannya menjadi pertanyaan penelitian sebagai berikut.

1. Bagaimana pencapaian kreativitas dalam aspek Menunjukkan Ketekunan anak usia 5 sampai 6 tahun pada kegiatan Sentra Bermain Peran di RA Al-Muttaqin?
2. Bagaimana pencapaian kreativitas dalam aspek Menunjukkan Minat anak usia 5 sampai 6 tahun pada kegiatan Sentra Bermain Peran di RA Al-Muttaqin?
3. Bagaimana pencapaian kreativitas dalam aspek Menunjukkan Imajinasi dan Gambaran anak usia 5 sampai 6 tahun pada kegiatan Sentra Bermain Peran di RA Al-Muttaqin?
4. Bagaimana pencapaian kreativitas dalam aspek Mengekspresikan Diri anak usia 5 sampai 6 tahun pada kegiatan Sentra Bermain Peran di RA Al-Muttaqin?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengukur, menganalisis, dan mendeskripsikan pencapaian kreativitas anak usia dini pada kegiatan sentra bermain peran di RA Al-Muttaqin.

Tujuan penelitian secara khusus dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mengukur, menganalisis, dan mendeskripsikan pencapaian kreativitas dalam aspek Menunjukkan Ketekunan anak usia 5 sampai 6 tahun pada kegiatan Sentra Bermain Peran di RA Al-Muttaqin.
2. Mengukur, menganalisis, dan mendeskripsikan pencapaian kreativitas dalam aspek Menunjukkan Minat anak usia 5 sampai 6 tahun pada kegiatan Sentra Bermain Peran di RA Al-Muttaqin.

3. Mengukur, menganalisis, dan mendeskripsikan pencapaian kreativitas dalam aspek Imajinasi dan Gambaran anak usia 5 sampai 6 tahun pada kegiatan Sentra Bermain Peran di RA Al-Muttaqin.
4. Mengukur, menganalisis, dan mendeskripsikan pencapaian kreativitas dalam aspek Mengekspresikan Diri anak usia 5 sampai 6 tahun pada kegiatan Sentra Bermain Peran di RA Al-Muttaqin.

#### **1.4 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang peneliti harapkan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

##### **1. Manfaat Teoritis**

Manfaat teoritis yang ingin dicapai pada penelitian ini untuk menambah pengetahuan dan informasi kepada pembaca mengenai kreativitas anak usia dini pada kegiatan sentra bermain peran.

##### **2. Manfaat Praktis**

###### **a. Bagi Guru**

Dapat menjadi sumber inspirasi mengenai kreativitas dalam aspek ketekunan, minat, imajinasi dan gambaran, serta mengekspresikan diri dengan cara kreatif di RA Al-Muttaqin.

###### **b. Bagi Peneliti**

Menambah pengetahuan dan pemahaman mengenai kreativitas anak pada kegiatan sentra bermain peran juga menjadi modal dan bekal bagi peneliti sebagai calon pendidik.

###### **c. Bagi Peneliti Selanjutnya**

Penelitian ini bisa dijadikan sebagai bahan referensi atau tolak ukur untuk melakukan penelitian selanjutnya yang lebih mendalam sehingga penelitian ini dapat lebih sempurna.

#### **1.5 Struktur Organisasi Skripsi**

Penulisan skripsi ini dilakukan secara terstruktur sesuai dengan pedoman penulisan karya tulis ilmiah yang ditetapkan oleh Universitas Pendidikan Indonesia Tahun 2021, meliputi pendahuluan, kajian pustaka, metode penelitian, temuan dan pembahasan, serta simpulan, implikasi, dan rekomendasi.

## 1. BAB I PENDAHULUAN

Bab ini memaparkan latar belakang penelitian serta menguraikan permasalahan yang akan dibahas secara mendalam. Dari mengidentifikasi masalah dan merumuskan masalah merupakan pertanyaan dari permasalahan yang akan dikaji lebih dalam. Tujuan penelitian memberikan pemahaman yang jelas mengenai apa yang ingin dicapai melalui penelitian ini. Selain itu, manfaat penelitian juga dijelaskan, baik manfaat teoritis maupun praktis. Struktur penelitian memberikan gambaran mengenai topik yang dibahas pada setiap bab dan memberikan gambaran bagaimana penelitian akan disusun dan disajikan. Struktur ini bertujuan untuk memberikan alur yang sistematis dan logis dalam penyajian penelitian, sehingga memudahkan pembaca dalam mengikuti dan memahami setiap bagian dari penelitian ini.

## 2. BAB II KAJIAN PUSTAKA

Bab ini menguraikan kerangka teori yang relevan terkait dengan topik penelitian. Kerangka teori mencakup berbagai konsep dan teori berkaitan dengan kreativitas anak usia dini, khususnya dalam konteks kegiatan bermain peran. Penelitian ini berfokus pada kreativitas anak usia dini pada kegiatan sentra bermain peran di RA Al-Muttaqin.

## 3. BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini menjelaskan secara detail tentang metodologi penelitian yang digunakan pada penelitian ini, yang mencakup metode atau cara pengumpulan data dan analisis data. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif deskriptif.

## 4. BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini memperkenalkan dua hal utama. Pertama, temuan penelitian yang dihasilkan dari proses pengolahan dan analisis data. Hasil analisis data akan disajikan dalam berbagai bentuk yang sesuai, seperti tabel dan diagram. Penyajian hasil analisis data dipaparkan sesuai urutan rumusan permasalahan penelitian yang telah ditetapkan. Dengan demikian, setiap pertanyaan penelitian akan dijawab secara sistematis dan terstruktur berdasarkan data yang telah diperoleh. Kedua, pembahasan temuan

penelitian akan dilakukan untuk memberikan pemahaman mendalam terhadap hasil yang telah diperoleh. Dalam pembahasan ini, temuan penelitian akan dihubungkan kembali dengan kerangka teori yang telah dibahas di bab dua serta dengan literatur yang relevan.

#### 5. BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

Bab ini peneliti menarik kesimpulan dari hasil temuan dan pembahasan sesuai dengan tahap penelitian serta memberikan implikasi dan rekomendasi berdasarkan pengalaman peneliti.