

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 14 menyatakan bahwa :

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) 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.

Berdasarkan undang-undang tersebut di atas maka anak usia dini membutuhkan proses pendidikan secara terencana untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan sesuai usianya agar anak memiliki kesiapan menghadapi masa selanjutnya. Pendidikan sejak usia dini sangat diperlukan guna memberikan rangsangan terhadap seluruh aspek perkembangan anak, yang mencakup penanaman nilai-nilai dasar (agama dan moral), pembentukan sikap (sosial dan emosional), dan pengembangan kemampuan dasar (berbahasa, motorik, dan kognitif). Masa usia dini menurut para ahli psikologi perkembangan adalah periode emas bagi perkembangan anak untuk memperoleh proses pendidikan.

Ismail (2006 : 6) menyatakan bahwa “Usia pra-sekolah merupakan usia paling peka bagi anak. Karena itu, ia menjadi titik tolak paling strategis untuk mengukir kualitas seorang anak di masa depan. Anak kaya akan daya khayal, daya pikir, rasa ingin tahu, dan kreativitas yang tinggi”

Berdasarkan uraian di atas maka masa kanak-kanak disebut juga sebagai usia kreatif. Anak usia dini dapat menciptakan segala sesuatu yang ada dalam pikirannya dan menuangkannya ke dalam alat permainannya. Pada dasarnya setiap pribadi sejak lahir memiliki bakat kreatif, hanya saja kemampuan tersebut harus digali dan kemudian dikembangkan. Potensi kreatif yang dimiliki anak membutuhkan kegiatan yang dapat menimbulkan

rasa ingin tahu anak untuk mempelajari sesuatu dan menghasilkan sesuatu yang baru dengan kreasinya sendiri.

Pengembangan kreativitas pada anak usia dini membutuhkan kondisi dan sikap tertentu dari lingkungannya. Lingkungan yang dimaksud adalah lingkungan keluarga, masyarakat, dan sekolah. Hal ini didukung oleh Hurlock (1993 : 29) yang menyatakan bahwa “Kondisi yang menghalangi perkembangan kreativitas ketika anak masih kecil kemungkinan akan berlanjut dan menghambat perkembangan kreativitas pada seterusnya”. Potensi kreatif tidak dapat berkembang dengan baik apabila individu tidak berada dalam lingkungan yang mendukung kreativitas itu sendiri.

Mengingat pentingnya mengembangkan kreativitas anak sejak usia dini maka anak perlu diberi kesempatan dalam mengembangkan gagasan atau ide-ide yang ada dalam pikirannya. Hal ini perlu dirangsang oleh lingkungan sekolah maupun lingkungan keluarga agar kreativitas anak dapat berkembang. Para pendidik anak usia dini sebaiknya memperhatikan perkembangan kreativitas anak sejak dini dengan banyak memberikan kesempatan kepada anak untuk bermain, karena dunia anak adalah dunia bermain.

Senada dengan pernyataan di atas, Santoso dkk (2008 : 1.15) menyatakan bahwa “Kebutuhan anak usia Taman Kanak-kanak harus disesuaikan dengan hakikat anak, antara lain ingin bermain, suka hal yang baru, ingin mencoba... “. Dengan bermain anak akan bertambah pengalamannya dan pengetahuannya. Hal ini didukung oleh Montolalu dkk. (2008 : 1.19) yang menyatakan “Saat anak menggunakan daya khayalnya dalam bermain, dengan atau tanpa alat, mereka lebih kreatif”.

Pengembangan kreativitas sekarang ini semakin berkurang, hal ini disebabkan karena banyak fakta-fakta di lapangan yang masih menggunakan cara-cara yang lebih menekankan pada pengembangan kecerdasan akademik sehingga pengembangan kreativitas anak terabaikan dan kurang diperhatikan. Selain itu juga, guru maupun orang tua sebagai pendidik anak usia dini masih

memandang kreativitas sebagai hal yang biasa saja. Pendidik cenderung mengarahkan anak untuk belajar sesuai keinginannya sehingga anak tidak mempunyai kesempatan untuk memilih kegiatan yang sesuai dengan minat anak. Dampaknya proses pembelajaran merupakan sesuatu yang membosankan bagi anak, maka dengan itu perlu adanya upaya yang dapat mengembangkan kreativitas anak. Hurlock (1993 : 30) menyatakan ”Apabila para guru menganggap prestasi akademik sebagai satu-satunya bagi keberhasilan dalam kehidupan, hambatan terhadap ekspresi kreatif mungkin sangat besar”.

Berdasarkan hasil observasi peneliti pada anak-anak Kelompok Bermain (anak usia 3-4 tahun) di PAUD As-Syifa Jalancagak Subang yang akan menjadi subjek pada penelitian ini menunjukkan bahwa pada umumnya kemampuan kreativitas anak masih belum optimal. Hal ini terlihat ketika proses belajar sebahagian anak belum menunjukkan rasa percaya diri dalam mengkreasikan sesuatu sesuai dengan idenya sendiri, belum bisa menunjukkan sikap antusias dan kesungguhan dalam melakukan permainan kompetitif secara positif, belum mampu menunjukkan sikap apresiasi menghargai hasil karya sendiri dan hasil karya orang lain, dan belum mampu menunjukkan sikap mandiri dalam menyelesaikan kegiatan. Hal ini disebabkan cara guru mengajarnya cenderung bersifat akademik, yakni guru berperan sebagai penyampai materi anak duduk manis mendengarkan dan menerima pembelajaran. Guru tidak membiasakan untuk memberikan kesempatan kepada anak dalam mengemukakan pendapat atau gagasannya dan mengembangkan seluruh potensinya dalam pembelajaran tersebut. Di samping itu juga media/alat peraga di Kelompok Bermain As-Syifa masih kurang memadai, guru jarang menggunakan media/alat peraga saat menyampaikan materi pembelajaran sehingga saat pembelajaran berlangsung anak merasa bosan.

Sehubungan dengan aktivitas bermain, salah satu hal yang berhubungan erat adalah sarana yang digunakan untuk bermain atau alat

permainan itu sendiri. Menurut Ismail (2006 : 177) “Alat yang tepat untuk mengembangkan kreativitas anak adalah desain yang mudah dan sederhana”. Hal ini didukung oleh Hurlock (1993 : 29) yang menyatakan bahwa “Anak yang diberi peralatan main yang sangat terstruktur seperti boneka dengan berpakaian lengkap, kehilangan kesempatan bermain yang dapat mendorong perkembangan kreativitas”.

Senada dengan pendapat yang dikemukakan di atas, realita alat bermain anak akhir-akhir ini banyak sekali dijumpai jenis-jenis alat permainan yang sifatnya permanen, seperti boneka, mobil, robot, pesawat dengan menggunakan remote kontrol. Bahkan anak cenderung menyukai jenis permainan pasif yang dilakukan hanya sekedar untuk memperoleh kesenangan atau kepuasan dari hiburan seperti play station, video game, sega dan sebagainya karena anak menganggap bahwa jenis permainan tersebut lebih bergengsi dan modern.

Salah satu permainan yang dapat mengembangkan kreativitas anak adalah bermain balok. Sebagaimana dikemukakan oleh Asmawati dkk. (2011 : 11.4) bahwa “balok kayu adalah alat bermain yang bebas dimainkan sesuai dengan keinginan anak. Anak dapat berkreasi apapun yang dia inginkan”. Hal ini didukung oleh Sriningsih (2009 : 119) bahwa “Kegiatan bermain balok untuk anak usia dini mampu menstimulasi berbagai perkembangan secara menyeluruh diantaranya keterampilan motorik halus, berkomunikasi, bekerjasama, imajinasi dan kreativitas”.

Berkaitan dengan hal di atas meningkatkan kreativitas anak melalui media balok merupakan suatu proses pembelajaran yang tepat untuk anak usia dini. Karena bermain balok dapat merangsang kreativitas anak. Dengan bermain balok anak dapat menciptakan sesuatu yang baru, hal ini tergantung pada kemampuan anak untuk mendapatkan pengetahuan yang sudah umum diterima, dari pengetahuan yang telah didapatnya kemudian diatur dan diolah ke dalam bentuk-bentuk permainan balok sehingga dapat menciptakan

sesuatu yang baru dan orisinal. Melalui bermain balok, anak mendapat banyak pengalaman menarik.

Berdasarkan uraian tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai kemampuan kreativitas pada anak Kelompok Bermain melalui kegiatan bermain balok. Dengan demikian peneliti mengangkat judul “ Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Bermain Balok”

B. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, secara umum permasalahan penelitian ini adalah “Bagaimana meningkatkan kreativitas anak di Kelompok Bermain As-Syifa melalui kegiatan bermain balok”.

Adapun rumusan masalah secara khusus dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana kondisi objektif kreativitas anak di Kelompok Bermain As-Syifa ?
2. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran melalui kegiatan bermain balok untuk meningkatkan kreativitas anak di Kelompok Bermain As-Syifa ?
3. Bagaimana peningkatan kreativitas anak setelah dilaksanakan pembelajaran melalui kegiatan bermain balok di Kelompok Bermain As-Syifa?

C. Tujuan Penelitian

1. Mendeskripsikan data tentang kondisi objektif kreativitas anak di Kelompok Bermain As-Syifa.
2. Mendeskripsikan data tentang pelaksanaan pembelajaran melalui kegiatan bermain balok untuk meningkatkan kreativitas anak di Kelompok Bermain As-Syifa.

3. Mendeskripsikan data tentang peningkatan kreativitas anak Kelompok Bermain setelah diterapkan pembelajaran melalui kegiatan bermain balok.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi pihak-pihak sebagai berikut :

1. Bagi Anak

Penelitian ini diharapkan dapat membantu mengembangkan kreativitas anak dengan media pembelajaran yang menyenangkan bagi anak yaitu kegiatan bermain balok.

2. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan bagi guru anak usia dini untuk menggunakan media pembelajaran yang tepat dalam mengembangkan kreativitas anak yaitu media balok.

3. Bagi Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)

Penelitian ini diharapkan sebagai rujukan dalam pengembangan atau penyediaan sarana dan prasarana yang dapat menunjang pengembangan kreativitas di sekolah.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Sebagai dasar untuk melakukan penelitian selanjutnya.

E. Struktur Organisasi

Struktur organisasi dalam skripsi ini dibagi dalam lima bab, adapun rangkuman pembahasannya sebagai berikut :

Bab I Pendahuluan

Bab ini mendeskripsikan latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi penulisan.

Bab II Kajian teori

Bab ini membahas kajian-kajian pustaka mengenai konsep kreativitas yang meliputi pengertian kreativitas, aspek-aspek kreativitas, faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas, faktor-faktor penghambat kreativitas, tujuan pengembangan kreativitas pada anak usia dini, peran guru dalam pengembangan kreativitas. Konsep bermain yang meliputi pengertian bermain dan tahapan perkembangan bermain, konsep media yang meliputi pengertian media, manfaat media, syarat media untuk anak, media balok, aspek-aspek bermain balok, manfaat bermain balok, jenis-jenis permainan balok, bentuk-bentuk balok, tahapan bermain balok, aplikasi bermain balok di sentra balok, peran gurupada kegiatan bermain balok, dan penelitian terdahulu yang relevan.

Bab III Metode Penelitian

Bab ini membahas tentang metode penelitian yang digunakan untuk melakukan penelitian, yaitu metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang meliputi lokasi dan subjek penelitian, desain penelitian, metode penelitian, definisi operasional, instrument penelitian, teknik pengumpulan data, dan analisis data.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Bab ini membahas mengenai pembahasan dan penjabaran tentang pertanyaan-pertanyaan di rumusan masalah yang didapatkan dari penelitian yang telah dilakukan peneliti selama berada di tempat penelitian.

Bab V Kesimpulan dan Rekomendasi

Bab ini membahas tentang kesimpulan dari hasil penelitian yang dilakukan peneliti dan rekomendasi sebagai sumbangan pemikiran sebagai bahan penelitian lebih lanjut.