

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

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 (Wiyani dan Barnawi, 2012: 98). Dunia anak adalah dunia bermain, dalam kehidupan anak-anak, sebagian besar waktunya dihabiskan dengan bermain. Filsuf Yunani, Plato, merupakan orang pertama yang menyadari dan melihat pentingnya nilai praktis dari bermain (Wiyani dan Barnawi, 2012: 92). Anak-anak akan lebih mudah mempelajari aritmatika melalui situasi bermain. Bermain dapat digunakan sebagai media untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan tertentu pada anak. Istilah bermain diartikan sebagai suatu kegiatan yang dilakukan dengan mempergunakan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian, memberikan informasi, memberikan kesenangan dan dapat mengembangkan imajinasi anak.

Kreativitas merupakan hal penting yang sangat menentukan kesuksesan seseorang. Tidak ada kesuksesan yang dapat diraih tanpa adanya penerapan kreativitas dari kehidupan seseorang. Hal yang terdengar tak asing namun betapa berarti besar esensi kreativitas yang sesungguhnya. Banyak hal positif yang diperoleh ketika kita benar-benar mengaplikasikan kreativitas. Kreativitas tidak dapat ditanamkan hanya sekali di kehidupan seseorang, karena kreativitas memerlukan waktu untuk membiasakan hal-hal yang kreatif dan inovatif. Dengan menerapkan kreativitas, hidup menjadi lebih berwarna dengan aktivitas yang dilakukan sehingga mencapai tujuan-tujuan yang diinginkan yaitu untuk kesuksesan. Berdasarkan pengalaman, orang-orang yang kini sukses di kehidupannya ialah mereka yang menggunakan kreativitasnya dalam kegiatan

sehari-hari. Alangkah baiknya jika pengalaman itu menjadi inspirasi bagi kita untuk meraih sukses di masa depan.

Tidak sepatutnya orangtua atau pendidik mudah menyerah atas upaya untuk mengembangkan kreativitas pada anak usia dini. Seperti kata-kata motivasi “*Man Jadda Wa Jadda*”, siapa yang bersungguh-sungguh maka ialah yang berhasil. Keberhasilan anak-anak didik di masa yang akan datang adalah harapan para pendidik. Oleh karena itu, tanggungjawab pendidik memaksimalkan potensi anak usia dini. Pada usia dini lah, masa yang terbaik untuk menanamkan pondasi yang kuat agar kreativitas anak akan membawanya ke gerbang kesuksesannya kelak. Mayesty (Sujiono, 2013:39), menyatakan bahwa anak-anak secara alamiah pada dasarnya kreatif, ini berarti bahwa apa yang mereka lakukan adalah unik dan berguna bagi mereka sendiri bahkan juga berguna bagi orang lain.

Anak usia dini merupakan masa keemasan, di mana perkembangan yang optimal akan berperan besar bagi kehidupannya kelak. Pada masa ini seharusnya anak telah mampu menunjukkan kreativitasnya dalam berbagai hal dan kegiatan. Namun belum semua anak mampu menunjukkan potensi kreativitas yang mereka miliki dalam perbuatan maupun karya nyata. Berdasarkan hasil studi pendahuluan, permasalahan yang ditemui di PAUD Proklamasi antara lain anak-anak usia 5-6 tahun belum muncul kreativitasnya. Hal tersebut bisa dilihat dari kurangnya rasa ingin tahu anak, kurang aktif dan tanggap terhadap sebuah pertanyaan juga kepercayaan diri anak yang masih rendah. Dalam mendidik anak hendaknya diselingi dengan berbagai permainan sehingga anak merasa senang dan nyaman dalam mengikuti proses pembelajaran. Sebab, masa anak ialah masanya bermain. Oleh karenanya, bermain merupakan kebutuhan seorang anak yang wajib dipenuhi. Bila tidak dipenuhi kebutuhan tersebut, maka ada yang kurang dalam kehidupannya, dan akhirnya akan memengaruhi pertumbuhan dan perkembangannya (Fadlillah dan Khorida, 2013: 153).

Kegiatan bermain merupakan salah satu kegiatan yang dipandang tepat untuk memfasilitasi pengembangan kreativitas. Dalam konsep Islam bermain sangat dianjurkan oleh Rasulullah SAW. Bahkan setiap orangtua hendaknya

Riri Iraningrum, 2017

PENGARUH METODE BERMAIN UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

selalu menyempatkan diri bermain bersama anak-anaknya (Fadlillah dan Khorida, 2013: 152). Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengkaji dinamika pengembangan kreativitas anak usia dini dalam kegiatan bermain. Dengan demikian penelitian ini akan fokus untuk menggambarkan bentuk peningkatan kreativitas yang terjadi dalam kegiatan bermain.

B. Identifikasi dan Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang penelitian maka fokus utama permasalahan adalah “apakah terdapat pengaruh metode bermain dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini di TK proklamasi?”. Permasalahan utama tersebut kemudian dirumuskan dalam bentuk pertanyaan penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana Profil Kreativitas anak usia 5-6 tahun di PAUD Proklamasi?
2. Bagaimana pengaruh metode bermain terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun di PAUD Proklamasi?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang sudah dipaparkan di atas, maka tujuan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Mengetahui profil kreativitas anak usia 5-6 tahun di PAUD Proklamasi.
2. Mengetahui pengaruh metode bermain dalam mengembangkan kreativitas anak usia 5-6 tahun di PAUD Proklamasi.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat membawa manfaat secara teoretis maupun secara praktis terhadap berbagai pihak yang berhubungan dengan implementasi pendidikan anak usia dini. Secara teoretis penelitian ini dapat bermanfaat sebagai kajian ilmiah yang menambah khasanah pengetahuan di bidang pendidikan anak usia dini, khususnya terkait konsep metode bermain dan kreativitas anak usia dini.

Riri Iraningrum, 2017

PENGARUH METODE BERMAIN UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Sementara itu secara praktis, manfaat penelitian dapat membawa manfaat bagi berbagai pihak seperti, guru atau pendidik anak usia dini, orangtua dan anak usia dini.

1. Bagi guru. Guru dapat memanfaatkan penelitian ini untuk merancang kegiatan pembelajaran yang dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam cara yang menyenangkan yakni dengan menggunakan metode bermain.
2. Bagi orang tua. Orang tua anak usia dini dapat memanfaatkan penelitian ini sebagai acuan untuk mengamati perkembangan kreativitas anak usia dini serta mempraktikkan cara-cara peningkatan kreativitas anak usia dini melalui metode bermain di rumah.
3. Bagi anak usia dini. Penelitian ini dapat bermanfaat bagi anak usia dini karena dapat menghasilkan temuan yang membantu memfasilitasi anak usia dini untuk meningkatkan kreativitasnya dalam cara yang menyenangkan dan menstimulasi.