

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Anak usia dini dalam Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 adalah kelompok manusia yang berusia 0 sampai dengan 6 tahun. Namun, ada beberapa ahli yang juga mengelompokkannya hingga usia 8 tahun (Mutiah, 2010:6). Sedangkan menurut Wiyani dan Barnawi (2012:5) usia dini adalah usia saat anak belum memasuki suatu lembaga pendidikan formal seperti sekolah dasar dan biasanya mereka tetap tinggal di rumah atau mengikuti kegiatan dalam berbagai bentuk lembaga pendidikan prasekolah seperti kelompok bermain, taman kanak-kanak atau tempat penitipan anak.

Anak usia dini berada dalam masa keemasan disepanjang rentang usia perkembangan manusia. Montessori (dalam Hainstock, 1999:10) mengatakan bahwa masa ini merupakan periode sensitif, selama masa inilah anak secara khusus mudah menerima stimulus dari lingkungannya. Selanjutnya Montessori mengatakan bahwa usia keemasan merupakan masa dimana anak peka untuk menerima berbagai stimulasi dan berbagai upaya pendidikan dari lingkungannya baik sengaja maupun tidak sengaja. Pada masa peka ini terjadi pematangan fungsi psikis sehingga anak siap merespon dan mewujudkan semua tugas perkembangan yang diharapkan muncul pada pola perilakunya sehari-hari.

Hasil penelitian para ahli yang berfokus pada perkembangan otak manusia, seperti yang dilakukan oleh Binet-Simon (1908-1911) sampai yang dilakukan Gardner (1998) menunjukkan bahwa usia dini memegang peranan yang sangat penting karena perkembangan otak manusia mengalami lompatan yang sangat pesat pada usia tersebut, yakni mencapai 80%. Ketika dilahirkan ke dunia, anak mencapai perkembangan otak 25%, sampai usia 4 tahun perkembangannya mencapai 50% dan sampai usia 8 tahun mencapai 80%, selebihnya berkembang sampai usia 18 tahun. Ini berarti anak usia dini memiliki masa perkembangan otak yang sangat dahsyat dan perlu mendapatkan layanan yang optimal (Mulyasa, 2012:2).

Menurut Mulyasa (2012:91) pada saat anak berusia 3 sampai 6 tahun, anak sudah dapat menciptakan sesuatu yang baru sesuai dengan imajinasinya. Seperti menciptakan pesawat dari botol minuman, membuat pistol dari pelepah pisang serta

**Izzatur Rahmah, 2019**

**BIMBINGAN MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK**  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

membuat rumah dari kardus bekas. Ini merupakan proses perkembangan jiwa kreatif anak usia dini melalui imajinasi yang akan berkurang sejalan dengan bertambahnya usia terutama ketika mereka mulai memasuki sekolah. Pendidikan anak usia dini merupakan saat yang tepat untuk mengembangkan kreativitas anak. Selama tahun-tahun ini, semua anak mengekspresikan potensi kreatif mereka. Anak-anak bermain, bernyanyi, menari, menggambar, bercerita, dan membuat teka-teki dengan cara alami (Alfonso-Benlliure, Melndez, & Garc-Ballesteros, 2013).

Para ahli memiliki pandangan dan pendapat yang berbeda mengenai kreativitas. Kreativitas bukan hanya sesuatu yang dimiliki tetapi sesuatu yang dilakukan. Kreativitas ada dalam diri dan seseorang perlu belajar untuk mengolahnya (Lewis & Elaver, 2014). Santrock (2002:327) berpendapat bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk memikirkan sesuatu dengan cara-cara yang baru dan tidak biasa serta melahirkan suatu solusi yang unik terhadap masalah-masalah yang dihadapi. Selanjutnya Mayesty (1990:9) menyatakan bahwa kreativitas adalah cara berpikir dan bertindak atau menciptakan sesuatu yang original dan bernilai atau berguna bagi orang tersebut dan bagi orang lain. Gallagher (dalam Sujiono dan Sujiono, 2010:38) menyatakan bahwa kreativitas berhubungan dengan kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru, yang belum ada sebelumnya. Dari beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan kreativitas memiliki hal yang identik seperti penemuan dan keunikan, cara berpikir yang berbeda, eksplorasi, imajinasi, kecerdikan, inovasi, intuisi, kebaruan, orisinalitas dan *unusualness*. Orang-orang yang memiliki kreativitas biasanya memiliki ciri-ciri berikut: motivasi intrinsik yang sangat tinggi untuk menjadi kreatif dalam bidang mereka, disiplin dan mendedikasikan diri mereka untuk karya-karya mereka, memiliki keyakinan dengan apa yang mereka ciptakan, mempunyai standar yang tinggi dalam hal keunggulan, berpikir berbeda, pengetahuan luas, pemikir yang fleksibel, membayangkan banyak kemungkinan dan memiliki *self image* yang positif (Fazelian & Azimi, 2013).

Kreativitas sudah lama menjadi sorotan peneliti untuk kemudian dikembangkan dan diterapkan dalam lingkungan pendidikan. Salah satu contohnya seperti Hongkong, yang melakukan uji coba pada kurikulum untuk menanamkan

elemen kreativitas pada kurikulumnya. Setelah diterapkan hal ini berhasil untuk menumbuhkan kreativitas pada anak kelas sains, yang kemudian diterapkan pada kurikulum disana (Cheng, 2011). Tidak hanya itu, pada sekolah bisnis di Amerika Serikat, ternyata sudah dibentuk sebuah kursus untuk melatih kreativitas. Hal ini didasari adanya persaingan global yang menuntut orang untuk bisa kreatif (Lewis & Elaver, 2014). Di Inggris pun, kurikulumnya sudah memuat tentang kreativitas. Hal ini dipublikasikan dalam sebuah kampanye All Our Future tentang “Creativity in Education” (Lymbery, 2003). Namun berbeda dengan hal itu, di Turki tidak ada kursus untuk kreativitas, yang ada hanyalah program pelatihan guru prasekolah yang didalamnya terdapat latihan kreativitas (Sali & Akyol, 2015).

Selanjutnya, penelitian mengenai dampak rendahnya kreativitas masih sedikit dilakukan. Kebanyakan penelitian lebih melihat pada pentingnya kreativitas dalam kehidupan. Kreativitas anak pada usia dini memberikan pengaruh pada perkembangan anak di masa depan. Jika kreativitas rendah, diprediksikan bahwa kinerja akademik seorang anak di masa yang akan datang juga akan buruk. (Mourgues, Tan, Hein, Elliott, & Grigorenko, 2016). Selain itu, kreativitas yang rendah juga mengakibatkan rendahnya kemampuan dalam memecahkan masalah dalam pembelajaran kontekstual (Sambada, 2012) serta kreativitas yang rendah menjadikan kebahagiaan mereka diasosiasikan dalam bentuk kepuasan pemenuhan kebutuhan secara materi, tidak terfokus pada orang lain (Vinichuk & Dolgova, 2016). Memiliki kreativitas dianggap penting karena mempersiapkan siswa saat ini dan warga masa depan untuk menghadapi ketidakpastian perubahan zaman dan untuk beradaptasi terhadap perubahan terus menerus baik secara pribadi maupun profesional (Karpova, Marcketti, & Barker, 2011). Kreativitas juga berkaitan dengan pemberian solusi dan penciptaan teknologi baru di masa depan. Sehingga mengembangkan kreativitas anak merupakan tujuan penting dari pendidikan. (Wolska-dlugosz, 2015)

Penelitian terdahulu juga menyebutkan bahwa kreativitas yang rendah dapat disebabkan oleh orangtua yang otoriter, yang tidak memberikan kebebasan pada anak (Popescu, Moraru, & Sava, 2015) (Mehrinejad, Rajabimoghadam, & Tarsafi, 2015). Orangtua juga tidak mengetahui hambatan-hambatan yang ditemui anak dalam mengembangkan kreativitas dan lebih banyak terfokus pada cara

meningkatkan kreativitas anak (Moghadam, Poshtareh, Ahmadi, & Goodarzi, 2016)

Penelitian lainnya mengungkapkan karena aturan dan batasan-batasan yang ada di sekolah, anak tidak menunjukkan kreativitasnya ketika di sekolah dan dinilai lebih kreatif ketika di luar sekolah (Runco, Acar, & Cayirdag, 2017). Hal itu juga sejalan dengan pendapat Mulyasa (2012:92) bahwa banyak hal yang membuat jiwa kreatif anak terpinggirkan di sekolah. Misalnya anak tidak lagi bebas untuk berkreasi dan mengembangkan imajinasinya bahkan mereka tidak bebas untuk memilih posisi duduk, dilarang banyak bertanya, tidak boleh belajar sambil tengkurap, tidak boleh belajar di halaman sekolah dan dilarang menggambar benda-benda aneh. Di samping itu, sejalan dengan perkembangan teknologi dalam era globalisasi sekarang ini, bagi sebagian anak terutama di perkotaan, memasuki usia tiga tahun anak sudah berkenalan dengan dunia maya, terbiasa bermain *game* di internet bahkan menjelang usia sekolah mereka sudah mengenal *facebook*. Disinilah pentingnya pengembangan kreativitas anak usia dini agar berbagai potensi yang mereka miliki dapat tersalurkan secara positif.

Menyadari pentingnya kreativitas dalam kehidupan, peneliti terdahulu sudah berupaya dalam meneliti langkah-langkah yang dapat ditempuh untuk mengembangkan kreativitas kreativitas. Misalnya mengembangkan kreativitas dengan mengajak anak melakukan aktivitas fisik seperti olahraga (Shahbazi & Boroujeni, 2011). Tidak hanya itu, bermain juga mampu meningkatkan kreativitas anak (Oncu & Unluer, 2010). Hal ini sejalan dengan pendapat Hughes (dalam Sudono, 2010:77) bahwa bermain meningkatkan daya kreativitas dan citra diri anak yang positif.

Menurut Docker dan Fleeer (2000:41) bermain merupakan kebutuhan bagi anak karena melalui bermain anak akan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya. Bermain merupakan suatu aktivitas yang khas yang sangat berbeda dengan belajar dan bekerja yang selalu dilakukan dalam rangka mencapai suatu hasil akhir. Sehubungan dengan itu, Irawati (dalam Sujiono dan Sujiono, 2010:35) berpendapat bahwa bermain adalah kebutuhan semua anak, terlebih lagi bagi anak yang berada di rentang usia 3 sampai 6 tahun. Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan anak dengan atau tanpa mempergunakan alat

yang menghasilkan pengertian dan memberi informasi, memberi kesenangan dan mengembangkan imajinasi anak spontan dan tanpa beban. Pada saat bermain berlangsung hampir semua aspek perkembangan anak dapat terstimulasi dan berkembang dengan baik termasuk di dalamnya pengembangan kreativitas.

Beberapa aktivitas bermain yang bisa mengembangkan kreativitas anak diantaranya adalah mengajak anak bermain secara berkelompok (Rizi, Yarmohamadiyan, & Gholami, 2011), bermain bersama ibu, (Bishop, Chace, & Illinois Univ., 1969), bermain dengan menggunakan *doodle book* (Dziedziewicz, Oledzka, & Karwowski, 2013), bermain imajinasi (Hammershøj, 2014) dan bermain menggunakan objek yang tidak tersruktur (Oncu & Unluer, 2010). Karena permainan merupakan sumber belajar bagi anak usia dini oleh karena itu, mainan yang dipilih bukanlah mainan yang hanya memberikan kesenangan, tetapi juga sebagai kebutuhan untuk berkembang yang berkontribusi pada fisik, emosional, sosial dan kognitif (Lucas, 2017).

Menurut Sujarno (2012:2) mengingat pentingnya fungsi permainan, maka setiap masyarakat betapa pun sederhananya pasti mempunyai permainan tradisional, yaitu permainan yang diwariskan secara turun temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya. Jenis permainan tersebut bermacam-macam. Akan tetapi secara umum permainan dapat dibagi menjadi dua kelompok yaitu yang bersifat games (pertandingan) dan permainan hiburan.

Pada saat ini permainan tradisional banyak yang hanya tinggal nama. Padahal di masa lalu dapat dikatakan anak-anak sangat akrab dengan berbagai permainan tradisional yang ada dalam masyarakat. Bahkan peralatan yang diperlukan untuk bermain tidak diperoleh dari membeli, tetapi dibuat sendiri atau memanfaatkan benda yang ada di sekitar. Lagu dan permainan anak-anak tradisional tidak lagi sepopuler dulu. Sebenarnya, ada kemungkinan mereka menghadapi kepunahan. Anak-anak dan individu usia paruh baya lebih tertarik dengan permainan dengan menggunakan teknologi masa kini. Nilai-nilai budaya akan hilang sejalan dengan perkembangan teknologi ponsel serta computer di era globalisasi. (Farooq & Chaudhry, 2015). Sebuah penelitian mengungkapkan permainan modern Mario ternyata lebih diminati anak-anak saat ini dibandingkan permainan tradisional.

(Kannan, Geetha, & Sujatha, 2014). Saat ini, teknologi telah tertanam dalam kehidupan banyak anak.

Prihtiyani (Sujarno, 2012:3) berpendapat bahwa dengan alat permainan modern seorang anak dapat memainkan berbagai jenis permainan yang ada dalam *play station* atau sejenisnya secara individual. Jadi tidak membutuhkan lawan bermain yang nyata. Sementara permainan tradisional yang cukup dengan menggunakan peralatan yang sederhana dilakukan oleh dua orang atau lebih. Oleh karena itu tidak berlebihan jika banyak orang berpendapat bahwa permainan modern dapat membuat anak menjadi egois atau kurang peduli terhadap lingkungan sosial budayanya. Mainan buatan pabrik membuat anak lebih individualis. Berbeda dengan permainan tradisional yang lebih menekankan keharmonisan sosial dalam kehidupan bermasyarakat.

Melalui permainan tradisional anak belajar tentang norma-norma sosial yang ada dalam kehidupan masyarakat, mengenal budaya serta belajar tentang pergaulan yang nantinya dapat berguna untuk menentukan jalan hidupnya. Meskipun banyak manfaat yang didapat dari permainan tradisional, pada kenyataannya anak lebih memilih permainan modern dibandingkan permainan tradisional. Menurut Sujarno (2012:4) kondisi seperti itu pada gilirannya, cepat atau lambat akan mengikis habis permainan tradisional. Jika hal itu terjadi berarti masyarakat yang bersangkutan tidak hanya kehilangan salah satu sarana internalisasi serta sosialisasinya tetapi juga salah satu jati dirinya.

Berdasarkan uraian tersebut, maka penelitian ini diberi judul “Bimbingan melalui Permainan Tradisional untuk Mengembangkan Kreativitas Anak”.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Usia dini merupakan saat yang tepat untuk membantu anak mengembangkan kreativitas. Namun Zainudin Maliki (2011) menyatakan perkembangan pendidikan di Indonesia dinilai belum mendidik tingkat kreativitas anak, karena hanya mengukur kepintaran mereka melalui besaran nilai studi di masing-masing sekolahnya. Wibowo (2016) menyatakan temuan riset Richard Florida dkk dalam *The Global Creativity Index* tahun 2015 dari 139 negara, posisi Indonesia sangat rendah, yaitu peringkat ke-67. Indonesia masih kalah dari negara-negara satu

kawasan di Asia Tenggara seperti Singapura (7) dan Malaysia (24). Indonesia bahkan jauh tertinggal dari dua negara 'bungsu' di Asia Tenggara, yaitu Vietnam (45) dan Thailand (38).

Supriadi (1994:85) yang menyebutkan salah satu penyebabnya adalah lingkungan yang kurang menunjang untuk pengembangan kreativitas, khususnya lingkungan keluarga dan lingkungan sekolah. Di sekolah, proses pembelajaran yang dilakukan lebih fokus pada kegiatan membaca, menulis, dan berhitung. Pembelajaran dilakukan dalam pemikiran yang konvergen dan kurang merangsang anak berpikir secara divergen. Selain itu, Gardner (1982) menyatakan anak memiliki tingkat kreativitas yang cenderung tinggi selama prasekolah, namun mengalami penurunan ketika memasuki sekolah dasar. *Test for Creative Thinking-Drawing Production (TCT-DP)* mengungkapkan bahwa anak usia 8 tahun yang berada di sekolah dasar mengalami penurunan kreativitas. Hal ini dikarenakan anak sudah mulai mengikuti aturan yang telah ada, sehingga tidak memiliki kesempatan untuk bertindak mengikuti pola pikir sendiri dan tidak diizinkan untuk menjadi berbeda. Tidak hanya itu, Puccio, dkk (2012) juga menjelaskan ada beberapa permasalahan pendidikan yang menghambat kreativitas, diantaranya: 1) Terlalu fokus pada berpikir kritis; 2) kurikulum yang kaku yang menjadikan ujian sebagai tujuan pengajaran; 3) pendidikan yang mencari kesempurnaan yang mana setiap individu yang salah berarti gagal; 4) pendidikan tidak terbuka untuk beragam gaya belajar serta kecerdasan

Selain masalah di atas, adanya emansipasi wanita yang banyak membuat anak diasuh oleh *babysitter* yang kebanyakan tidak mengerti tentang perkembangan anak. Kesibukan orangtua juga membuat anak difasilitasi dengan berbagai permainan yang canggih sesuai dengan perkembangan zaman seperti *handphone*, *tablet*, *computer*, *play station*, dll. Menurut penelitian pada tahun 2011 sebagian dari anak-anak, di Amerika Serikat, usia 8 tahun mendapatkan akses ke perangkat mobile, seperti Smartphone, iPod, atau iPad atau tablet lainnya. Selanjutnya pada tahun 2013 American Academy of Pediatrics, menyebutkan rata-rata orang berusia 8 sampai 10 tahun menghabiskan hampir 8 jam sehari dengan berbagai media yang berbeda, dan anak-anak dan remaja yang lebih tua menghabiskan 11 jam per hari dengan smartphone mereka (Gephart, n.d.).

Ketertarikan anak-anak pada permainan yang ada pada perangkat *mobile* menjadikan permainan tradisional banyak yang hanya tinggal nama. Padahal di masa lalu dapat dikatakan anak-anak sangat akrab dengan berbagai permainan tradisional yang ada dalam masyarakat. Lagu dan permainan anak-anak tradisional tidak lagi sepopuler dulu. Sebenarnya, ada kemungkinan mereka menghadapi kepunahan. Anak-anak dan individu usia paruh baya lebih tertarik dengan permainan dengan menggunakan teknologi masa kini. Nilai-nilai budaya akan hilang sejalan dengan perkembangan teknologi ponsel serta computer di era globalisasi. (Farooq & Chaudhry, 2015).

Menyadari hal itu, diperlukan bantuan untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini. Salah satunya melalui program bimbingan dan konseling. Bimbingan dan konseling pada anak usia dini ditujukan untuk menciptakan lingkungan yang mampu memenuhi kebutuhan anak dalam berkembang. Upaya bimbingan yang optimal untuk pengembangan kreativitas anak usia dini harus dikembangkan secara khusus dan terprogram.

### **1.3. Pertanyaan Penelitian**

Secara lebih rinci, masalah utama diuraikan kedalam pertanyaan penelitian sebagai berikut.

- 1.3.1. Bagaimana profil kreativitas siswa kelas 2 SD N Isola Bandung?
- 1.3.2. Seperti apa rumusan hipotetik program bimbingan dengan menggunakan permainan tradisional untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini?
- 1.3.3. Bagaimana efektivitas program bimbingan melalui permainan tradisional untuk mengembangkan kreativitas anak?

### **1.4. Tujuan Penelitian**

Secara umum, tujuan penelitian adalah membuat dan menguji program bimbingan dengan menggunakan permainan tradisional untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini di SD N Isola Bandung.

Secara khusus penelitian ini bertujuan untuk menemukan fakta empiris tentang:

- 1.4.1. profil umum kreativitas anak usia dini SD N Isola Bandung;



- 1.4.2. rumusan program bimbingan konseling dengan menggunakan permainan tradisional untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini siswa SD N Isola Bandung yang layak menurut pakar dan praktisi;
- 1.4.3. efektivitas program bimbingan dengan menggunakan permainan tradisional untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini siswa SD N Isola Bandung;

## **1.5. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian adalah sebagai berikut.

- 1.5.1. Secara teoretis, dapat bermanfaat untuk pengembangan keilmuan sejenis dalam mengkaji aspek-aspek penelitian yang sama maupun yang berbeda. Selain itu penelitian ini diharapkan dapat menambah khasanah perkembangan teori yang berkaitan dengan kreativitas maupun permainan tradisional serta dapat memperkaya dalam pengembangan layanan bimbingan terkait masalah kreativitas
- 1.5.2. Secara praktis, diharapkan penelitian ini bermanfaat bagi:
  - a. Guru kelas, sebagai bahan rujukan dalam pengembangan kreativitas anak dengan menggunakan permainan tradisional sebagai strategi pembelajaran.
  - b. Guru Bimbingan dan Konseling, sebagai bahan acuan terhadap upaya-upaya peningkatan kualitas kreativitas anak melalui layanan bimbingan. Penelitian diharapkan dapat meningkatkan kemampuan guru dalam mengoptimalkan kemampuan anak usia dini, memahami dan menentukan langkah intervensi penanggulangan masalah kreativitas anak usia dini serta meningkatkan pemahaman guru terhadap permasalahan anak;
  - c. Peneliti selanjutnya, dapat dijadikan rujukan dan referensi dalam melakukan penelitian sejenis yang menyangkut pemberian program bimbingan untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini.