

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini adalah anak yang memiliki rentang usia antara 0-8 tahun. Pada rentang usia tersebut adalah masa yang sangat baik untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangannya. Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang mengalami suatu proses perkembangan yang sangat pesat dan fundamental bagi kehidupannya Sofyan (Seflida, 2018).

Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I Pasal 1 ayat 14 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 pendidikan lebih lanjut, yang diselenggarakan pada jalur formal, nonformal, dan informal.

Mengembangkan seluruh aspek perkembangan pada diri anak haruslah dimulai dari tahapan awal yaitu dari prasekolah sebagaimana yang di atur dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor: 27 tahun 1990 tentang Pendidikan Prasekolah dan Keputusan menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor: 0486/U/1992 menjelaskan bahwa pendidikan taman kanak-kanak (TK) bertujuan untuk membantu meletakkan dasar ke arah perkembangan sikap, pengetahuan, keterampilan, dan daya cipta yang diperlukan oleh anak didik dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya, dan untuk pertumbuhan serta perkembangan selanjutnya.

Rentangan anak usia dini menurut Pasal 28 UU Sisdiknas No.20/2003 ayat 1 adalah 0-6 tahun. Sementara menurut kajian rumpun keilmuan PAUD dan penyelenggaraannya di beberapa negara, PAUD dilaksanakan sejak usia 0-8 tahun. Penyelenggaraan PAUD jalur pendidikan formal berbentuk Taman Kanak-Kanak (TK)/Raudhatul Atfal (RA) dan bentuk lain yang sederajat, yang menggunakan program untuk anak usia 4 – ≤6 tahun. Sedangkan penyelenggaraan PAUD jalur pendidikan nonformal berbentuk Taman Penitipan Anak (TPA) dan bentuk lain yang sederajat, yang menggunakan program untuk anak usia 0 – <2 tahun, 2 – <4 tahun, 4 – ≤6 tahun dan Program Pengasuhan untuk anak usia 0 - ≤6 tahun; Kelompok Bermain (KB) dan bentuk lain yang sederajat, menggunakan program untuk anak usia 2 – <4 tahun dan 4 – ≤6 tahun.

Dalam Permendikbud nomor 146 tahun 2014 tentang kurikulum 2013 pendidikan anak usia dini dijelaskan mengenai Kompetensi Inti yang merupakan gambaran pencapaian Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak. Terdapat 4 Kompetensi Inti yang harus dicapai setelah anak menyelesaikan layanan PAUD di usia 6 tahun. Empat Kompetensi Inti tersebut kemudian dijabarkan menjadi Kompetensi Dasar. Kompetensi Dasar merupakan tingkat kemampuan dalam konteks muatan pembelajaran, tema, dan pengalaman belajar. Berikut adalah penjabaran Kompetensi Dasar menurut Kompetensi Inti : (1) KI-1 terdapat 2 KD, (2) KI-2 terdapat 14 KD, (3) KI-3 terdapat 15 KD, (4) KI-4 juga terdapat 15 KD.

Kompetensi Inti (KI) pada Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini merupakan tingkat kemampuan untuk mencapai STPPA yang harus dimiliki peserta didik PAUD pada usia 6 tahun. Adapun kompetensi inti mencakup 1. KI-1 adalah sikap spiritual, 2. KI-2 adalah sikap sosial, 3. KI-3 adalah pengetahuan, 4. KI-4 adalah keterampilan. Kompetensi Dasar pada Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini berisikan kemampuan dan muatan pembelajaran untuk suatu tema pembelajaran pada PAUD yang mengacu pada Kompetensi Inti. Kompetensi Dasar dikembangkan dengan

memperhatikan karakteristik peserta didik, kemampuan awal, serta ciri dari suatu program pengembangan.

Anak Usia dini juga merupakan masa dimana anak-anak akan mengalami proses perkembangan yang sangat pesat, termasuk didalamnya perkembangan kecerdasan, kreativitas, dan kemampuan emosi. Aspek perkembangan setiap anak mengalami perbedaan sesuai dengan karakteristiknya. Salah satunya adalah perkembangan kreativitas. Aspek-aspek perkembangan anak usia dini sesuai yang tercantum dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permen) Nomor 137 Tentang Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini meliputi “Nilai moral dan agama, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, serta seni”.

Muatan pembelajaran pada PAUD berisi materi-materi yang diturunkan dari KD sesuai dengan tahapan usia peserta didik. Muatan pembelajaran disampaikan kepada peserta didik melalui stimulasi pendidikan secara terintegrasi dengan tema-tema yang relevan.

Stimulasi dapat diberikan dengan cara memberikan kesempatan pada anak untuk menjadi kreatif. Lingkungan termasuk di dalamnya orangtua dan guru dengan hanya membiarkan anak dengan bebas untuk melakukan, memegang, menggambar, membentuk ataupun membuat dengan caranya sendiri dan menguraikan pengalamannya sendiri. Stimulasi perkembangan anak harus selalu dilakukan agar anak dapat mencapai tumbuh kembang sesuai harapan.

Pada KI-3 terdapat beberapa hal yang harus di ketahui oleh anak dalam kehidupan yaitu mengenali diri, keluarga, teman, pendidik, lingkungan sekitar, agama, teknologi, seni, dan budaya di rumah, tempat bermain dan satuan PAUD dengan cara: mengamati dengan indera (melihat, mendengar, menghidu, merasa, meraba), menanya, mengumpulkan informasi, menalar, dan mengomunikasikan melalui kegiatan bermain. Pada KI-4 terdapat beberapa hal yang harus ditunjukkan anak dalam kehidupan yaitu menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan, dan dipikirkan

melalui bahasa, musik, gerakan, dan karya secara produktif dan kreatif, serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia

Dalam KI-3 terdapat Kompetensi Dasar (KD) salah satunya yaitu pada 3.5. Mengetahui cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif. Sedangkan dalam KI-4 terdapat Kompetensi Dasar (KD) salah satunya yaitu yaitu pada 4.5. Menyelesaikan masalah sehari-hari secara kreatif. Kompetensi Dasar (KD) 3.5 dan Kompetensi Dasar (KD) 4.5 memiliki Indikator Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini usia 5-6 tahun yaitu mampu memecahkan sendiri masalah sederhana yang dihadapi.

Menurut Santrock (Sujiono, 2010:38) 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. Sesuatu yang dihasilkan dari kreatif bukan hanya berupa barang yang dibuat, dapat pula berupa suatu ide pemikiran. Chen (2010:18) menyatakan bahwa kreativitas menghasilkan sesuatu dari tidak ada menjadi ada, serta membawa masyarakat menuju era baru.

Kreativitas berperan penting dalam pertumbuhan anak selanjutnya. Anak yang kreatif dapat terlihat dari perilaku yang dilakukannya, yaitu selalu aktif dalam segala kegiatan, tidak pernah diam, selalu bertanya karena rasa ingin tahunya terhadap sesuatu yang baru dilihat, memiliki kekhasan tersendiri dalam hal minat, bakat dan gaya belajarnya, suka dengan hal-hal yang menantang **keingintahuannya**, lebih mengutamakan diri sendiri, dan memiliki konsentrasi yang sangat pendek atau cepat merasa bosan (Nurul, 2012: 3).

Anak usia 5-6 tahun dapat melakukan kegiatan berbagai macam dalam membuat suatu karya seperti membuat bentuk dengan berbagai bahan seperti kertas, plastisin, balok, tanah liat, dan pasir yang diklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran (3 variasi). Dalam mengembangkan kreativitas anak, metode yang digunakan juga mampu mendorong anak dan mencari serta menemukan jawabannya, membuat

pertanyaan yang membantu memecahkan masalah, memikirkan kembali, membangun kembali dan menemukan ide-ide baru.

Kenyataan sekarang, sering dijumpai bahwa kreativitas anak terhambat oleh keterbatasan lingkungan bermain anak, kurangnya kebebasan anak untuk bermain, dan kurangnya sarana bermain bagi anak, terlebih lagi ada sebagian orang tua yang melarang anaknya bermain dengan teman sebayanya di luar. Di samping itu banyak anak-anak yang merasa tertekan mengikuti kegiatan sekolah, karena pembelajaran anak usia dini dan di Taman kanak-kanak banyak yang terstruktur dan formal, sehingga celah bagi anak untuk bermain sambil belajar semakin sempit, padahal kegiatan bermain merupakan kunci untuk mengembangkan bakat kreatif yang dimiliki setiap anak dan mengembangkan kreativitas anak.

Di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 2 Serang ada beberapa anak yang belum berkembang kreativitasnya. Berdasarkan hasil observasi peneliti yang dilakukan pada tanggal 3 Februari 2020, peneliti mengamati pembelajaran di kelas. Pada saat itu guru mengenalkan permainan baru pada anak, namun anak belum berani mencoba karena anak belum tahu cara permainannya, anak kurang menyampaikan ide, merasa kebingungan harus melakukan apa, dan belum mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi terhadap permainan tersebut.

Ketika guru memberikan contoh kegiatan, sebagian besar anak hanya terpaku pada apa yang dicontohkan oleh guru atau hanya menirukan hasil temannya. Bahkan ada yang hanya diam saja dan tidak merespon yang dilakukan oleh guru selama kegiatan, anak hanya mau jika dibimbing oleh guru, hal ini membuat anak kurang berkembang kreativitasnya dalam melakukan aktivitas sesuai dengan keinginannya.

Peneliti menduga bahwa kondisi tersebut diakibatkan oleh kegiatan pembelajaran yang belum melibatkan anak secara utuh, disamping itu guru terlalu banyak mengarahkan dalam penerapan kegiatan pembelajaran. Dalam mengembangkan kreativitas anak, metode yang digunakan harus mampu mendorong semangat anak, membantu anak memecahkan masalah

dalam setiap persoalan dan memotivasi anak untuk berfikir dalam menemukan ide-ide baru. Untuk itu peneliti bermaksud ingin melaksanakan penelitian kepada anak dengan cara bermain sambil belajar melalui permainan tangram.

Adityasari (Seflida, 2018) menyebutkan bahwa tangram adalah permainan *puzzle* China kuno, yang terdiri atas 7 bentuk geometris, yang biasanya berwarna-warni. Lebih lanjut Adityasari (2013:41) (Seflida, 2018) juga menyebutkan bahwa permainan ini sangat bagus dalam mengenalkan berbagai bentuk kepada anak prasekolah, sekaligus mengajaknya untuk menggali kreativitas dalam menyusun kembali bentuk-bentuk tersebut.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Rizki Itawari (2017) yang berjudul “Penggunaan Permainan Tangram Untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Pada TK FKIP Unsyiah Banda Aceh”, berkesimpulan bahwa permainan tangram dapat mengembangkan kreativitas anak usia 5-6 tahun.

Dalam penelitian ini, peneliti membuat sebuah video pembelajaran tentang permainan tangram yang diunggah melalui youtube yang digunakan sebagai bahan pengajaran bagi anak untuk mengembangkan kreativitas. Hal ini dikarenakan saat ini kita menghadapi pandemi covid-19 sehingga Pemerintah mengeluarkan kebijakan agar seluruh jenjang pendidikan termasuk bagi anak usia dini untuk melaksanakan kegiatan belajar mengajar secara daring. Pada situasi seperti ini, peneliti tidak memungkinkan untuk langsung ke lapangan, sehingga peneliti mencari alternatif agar penelitian ini tetap dapat dilaksanakan.

Berdasarkan penjelasan di atas terlihat adanya implikasi dari permainan tangram terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun. Untuk mengetahui tentang permainan tangram terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun, maka peneliti merumuskan judul “Mengembangkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Permainan Tangram” (Penelitian Deskriptif Kualitatif pada Anak Kelompok B TK Aisyiyah Bustanul Athfal 2 Serang).

B. Identifikasi dan Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat dirumuskan permasalahan penelitian, yaitu:

1. Bagaimana cara mengembangkan kreativitas anak melalui permainan tangram?
2. Apakah permainan tangram dapat mengembangkan kreativitas anak usia 5-6 tahun?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan di atas, dapat dirumuskan bahwa tujuan penelitian ini adalah

1. Untuk mengetahui cara mengembangkan kreativitas anak melalui permainan tangram.
2. Untuk menggambarkan permainan tangram dapat mengembangkan kreativitas anak usia 5-6 tahun.

D. Signifikansi dan Manfaat

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pengetahuan khususnya berkaitan dengan pembelajaran yang dapat mengembangkan kreativitas anak usia dini.

2. Manfaat Praktis.

a. Bagi Anak

Dapat mengembangkan kreativitas anak yang bermanfaat sebagai alternatif pemecahan masalah dalam kehidupannya di kemudian hari.

b. Bagi Guru

Sebagai alternatif dalam mengembangkan strategi pembelajaran untuk mengembangkan kreativitas anak usia 5-6 tahun, serta meningkatkan keterampilan guru dalam mengembangkan pembelajaran yang bervariasi.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini menjadi informasi atau dasar untuk mengembangkan penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan kreativitas.

E. Asumsi Penelitian

1. Anak aktif terlibat langsung dalam permainan tangram.
2. Anak dapat membentuk beraneka benda dengan permainan tangram.
3. Anak dapat melatih ketelitian, kesabaran dan sikap pantang menyerah dalam membentuk beraneka benda dengan permainan tangram.

F. Struktur Organisasi

Struktur organisasi skripsi berisi rincian tentang urutan penulisan setiap bab dan bagian dalam skripsi mulai dari bab I hingga bab V. Adapun struktur organisasi dari penelitian yang berjudul “Mengembangkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Permainan Tangram (Penelitian Deskriptif Kualitatif pada Anak Kelompok B TK Aisyiyah Bustanul Athfal 2 Serang)” adalah sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan

Bab ini membahas tentang latar belakang mengenai skripsi yang berjudul “Mengembangkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Permainan Tangram (Penelitian Deskriptif Kualitatif pada Anak Kelompok B TK Aisyiyah Bustanul Athfal 2 Serang)”, selain itu bab ini juga membahas identifikasi dan rumusan masalah, tujuan penelitian, signifikansi dan manfaat penelitian, asumsi penelitian dan struktur organisasi skripsi.

BAB II Tinjauan Pustaka

Bab ini membahas mengenai teori-teori yang dikaji dalam penelitian, selain itu bab ini terdiri dari penelitian terdahulu yang pernah dilakukan oleh peneliti sebelumnya, dan juga membahas tentang kerangka berpikir.

BAB III Metodologi Penelitian

Bab ini membahas tentang metode penelitian yang digunakan untuk melakukan penelitian, yaitu metode deskriptif kualitatif yang terdiri dari pendekatan dan metode penelitian, lokasi penelitian, subjek dan objek penelitian, instrumen penelitian, teknik analisis data, prosedur penelitian, dan isu etik.

BAB IV Pembahasan

Bab ini membahas tentang temuan dan pembahasan yang membahas mengenai temuan-temuan dari hasil penelitian. Selain itu pada bab ini membahas juga mengenai temuan penelitian untuk pertanyaan penelitian yang telah di rumuskan sebelumnya.

BAB V Simpulan dan Rekomendasi

Bab ini membahas tentang simpulan dan rekomendasi. Simpulan merupakan jawaban dari permasalahan yang dikaitkan dengan penelitian, sedangkan rekomendasi merupakan masukan atau perbaikan untuk pihak lain dalam penelitian yang akan dipergunakan.