

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan pendidikan yang menentukan terbentuknya perilaku dan kepribadian anak. Anak pada usia ini dipandang memiliki karakteristik yang berbeda dengan anak usia di atasnya sehingga pendidikan untuk anak usia tersebut dipandang perlu untuk dikhususkan. PAUD merupakan investasi yang amat besar bagi keluarga dan bangsa karena anak usia dini merupakan generasi penerus bangsa sekaligus infrastruktur bagi pendidikan selanjutnya (Rachmi, 2016; Suyanto, 2005).

Ada berbagai aspek perkembangan yang perlu dikembangkan pada anak usia dini diantaranya aspek nilai moral agama, kognitif, fisik motorik, bahasa, sosial emosional dan seni. Dari semua aspek perkembangan yang telah diungkapkan, terdapat kemampuan yang dihasilkan dari penggabungan beberapa aspek perkembangan anak, yaitu kreativitas (Permendikbud, 2014).

Sasaran penelitian ini adalah anak PAUD usia 5-6 tahun atau kelompok B, keterampilan kreativitas yang akan diangkat dalam penelitian ini adalah bagaimana anak dapat memecahkan masalahnya sendiri, menemukan ide serta gagasan baru dan menghasilkan hasil karya yang original disertai gagasan yang dapat dikemukakan.

Dalam STPPA yang tercantum pada Permendikbud (2014), indikator pencapaian perkembangan anak dapat dilihat dalam standar tingkat pencapaian perkembangan anak (STPPA) PAUD usia 5-6 tahun aspek perkembangan kognitif sub belajar dan pemecahan masalah karena kreativitas berkaitan erat dengan kemampuan kognitif pada prakteknya, sebagai berikut:

1. Menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik (seperti: apa yang terjadi ketika air ditumpahkan)

2. Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang fleksibel dan diterima sosial
3. Menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru
4. Menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah (ide, gagasan di luar kebiasaan).

Pengembangan kreativitas sangat penting dikembangkan sejak usia dini karena kreativitas sangat berpengaruh dalam pengembangan aspek-aspek perkembangan anak. Fungsi pengembangan kreativitas anak usia dini adalah untuk mengembangkan kecerdasan dan kemampuan anak dalam mengekspresikan serta menghasilkan sesuatu yang baru. Jika potensi yang dimilikinya dikembangkan dengan baik maka anak akan dapat mewujudkan dan mengaktualisasikan dirinya menjadi manusia yang dapat menciptakan kreasi untuk melakukan hal-hal lainnya yang dia inginkan.

Menurut Munandar dalam Handayani (2017) kreativitas berpikir yang dimiliki oleh anak dapat diidentifikasi. Kreativitas berhubungan dengan ciri-ciri kemampuan berpikir kreatif, yaitu meliputi:

1.1.1. Keterampilan berpikir lancar (*fluency*), yaitu kemampuan mengemukakan berbagai macam gagasan, selalu memberikan banyak saran untuk melakukan banyak hal dan selalu memikirkan lebih dari satu jawaban. Indikator kelancaran (*fluency*) diantaranya:

1. Mengajukan banyak pertanyaan.
2. Bekerja lebih cepat dan melakukan lebih banyak daripada anak-anak lain.
3. Lancar dalam mengemukakan sejumlah jawaban secara cepat dan tepat atas suatu permasalahan.
4. Dapat dengan cepat melihat kesalahan dan kelemahan pada suatu objek situasi.
5. Lancar mengungkapkan gagasan dalam menyelesaikan suatu masalah.
6. Lancar dalam mengungkapkan sejumlah saran untuk melakukan berbagai hal.

1.1.2. Keterampilan berpikir luwes (*flexibility*) yaitu kemampuan menghasilkan gagasan, jawaban atau pertanyaan yang bervariasi, dapat melihat masalah dari banyak alternatif atau arah yang berbeda-beda dan mampu mengubah cara pendekatan atau pemikiran. Keterampilan ini akan mendukung anak

untuk dapat menemukan cara yang berbeda dengan orang lain sehingga akan selalu menghasilkan ide yang baru.

Kreativitas adalah konsep komprehensif termasuk proses kognitif seperti persepsi, sensitivitas, fleksibilitas, rasionalisme, intuisi dan penemuan untuk memberikan gagasan-gagasan baru yang bisa digunakan dalam pemecahan masalah dan menghasilkan sesuatu yang orisinal berupa ide, alat serta keahlian dalam kehidupan sehari-hari (Miranda, 2016; MEB dalam Yilridim, 2010; Wahyudin, 2007).

Kreativitas dapat menjadi cara setiap individu khususnya anak usia dini untuk menjalani dan memecahkan masalah kehidupan sehari-harinya. Kreativitas tidak akan tumbuh jika anak tidak mendapatkan dukungan dari orang-orang di sekitar anak. Proses dibutuhkan dalam meningkatkan kreativitas anak. Kreativitas tidak akan muncul jika kegiatan atau stimulasi yang diberikan oleh guru tidak bervariasi dan beragam.

Kreativitas anak usia dini tak bisa dilepaskan dari faktor bermain. Menurut Putro (2016) dalam bermain anak memiliki kesempatan mengekspresikan sesuatu yang ia rasakan dan pikirkan. Dengan bermain anak sebenarnya sedang mempraktikkan ketrampilan dan anak mendapatkan kepuasan dalam bermain yang berarti mengembangkan otot besar dan halus, meningkatkan penalaran dan memahami kebenaran lingkungannya, membentuk daya imajinasi dan kreativitas.

Peneliti mengobservasi TK A di Kota Bandung yang letaknya di sebuah kompleks perumahan. TK A ini masih memiliki halaman yang cukup untuk digunakan anak bermain. Peneliti menemukan bahwa di dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan di TK A masih terlihat kurang bervariasi dan menarik. Proses kreativitas anak kurang muncul karena kegiatan dilakukan pasif dan cenderung lebih banyak melakukan kegiatan privat dibandingkan proses eksplorasi. Hal ini menyebabkan anak kurang percaya diri untuk menjawab atau mengajukan pendapatnya.

Dari hasil observasi yang dilakukan, kegiatan yang diberikan kurang mengasah kreativitas. Anak sibuk dengan lembar kerja menulis. Selesai latihan menulis, anak dikondisikan untuk berbaris satu persatu membaca buku sebagai

latihan membaca. Tidak ada suatu kegiatan kreatif yang dapat membuat anak semangat untuk membaca dan menulis. Proses eksplorasi hanya dilakukan melalui kegiatan di sentra yang berfokus di dalam ruangan sehingga kurang melatih kreativitas anak. Kegiatan berekspresi dan melatih kemampuan motorik hanya dilakukan dalam kegiatan ekstrakurikuler yang kegiatannya sudah ditentukan. Selain itu dalam kegiatan mewarnai, anak tidak bebas berekspresi menggambar dan mewarnai sendiri untuk menuangkan imajinasinya. Anak menggunakan buku mewarnai yang sudah disediakan sebelumnya.

Namun pada pelaksanaan penelitian, terdapat kendala yang menyebabkan penelitian yang tidak dapat dilaksanakan di sekolah karena adanya pandemi Covid-19. Menurut WHO (2020) Covid-19 adalah penyakit menular yang disebabkan oleh jenis corona virus yang baru ditemukan. Penyakit yang disebabkan oleh virus ini tidak dikenal sebelumnya, dan baru mulai ditemukan di Wuhan, Tiongkok pada bulan Desember 2019 hingga selanjutnya menjadi pandemi di banyak negara seluruh dunia. Saat penelitian dilaksanakan, sedang diterapkan aturan PSBB di Indonesia yaitu pembatasan sosial skala besar yang salah satunya diterapkan di sekolah. Anak-anak diliburkan dan melakukan pembelajaran daring oleh guru dan dibimbing langsung oleh orangtua di rumah. Maka dari itu, peneliti melakukan penelitian dengan subjek 5 orang anak yang berada disekitar rumah peneliti dan mendatangi rumah anak secara langsung.

Pembelajaran untuk anak usia dini tidak dapat dilakukan secara abstrak, namun harus secara konkrit. Kemampuan kreativitas tidak dapat muncul begitu saja, namun harus dilatih sejak anak usia dini sehingga kemampuannya akan terus berkembang dan dapat menjadi keunggulan anak dalam menjalani kehidupan selanjutnya untuk memecahkan masalah sehari-hari. Hal ini sejalan dengan pendekatan kontekstual yang merupakan konsep belajar yang mendorong guru untuk memberikan materi yang diajarkan sesuai dengan situasi dunia nyata (Mulyadi dalam Watini, 2019). Salah satu cara yang dapat dilakukan agar pembelajaran pada anak usia dini dapat dilakukan dengan konkrit yaitu dengan menggunakan media atau strategi pembelajaran lainnya yang lebih variatif seperti permainan dengan bahan alam.

Bahan alam yang dapat dimanfaatkan sebagai media adalah batu-batuan, kayu dan ranting, biji-bijian, daun, pelepah, bambu, dan lain sebagainya. Pemanfaatan media bahan alam sebagai media pembelajaran oleh guru secara tepat akan membantu anak dalam mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak baik aspek kognitif, sosial emosional, bahasa, motorik, moral dan nilai-nilai agama serta kecakapan hidup (*life Skill*). Menurut Oktari (2017) pada umumnya anak usia dini sering memperhatikan, membicarakan, dan menanyakan berbagai hal yang dilihat, didengar, dan dirasakannya. Mereka memiliki minat yang kuat terhadap lingkungan dan benda-benda yang ada disekitarnya seperti media bahan alam tersebut.

Berdasarkan penjelasan sebelumnya, yang termasuk kedalam kategori bahan alam terdiri dari dua jenis. Bahan alam terdiri dari bahan alam yang berasal dari tanaman dan yang bukan berasal dari tanaman. Bahan alam yang berasal dari tanaman yaitu batang, ranting, daun, buah, bunga dan biji-bijian. Sementara yang bukan berasal dari tanaman yaitu pasir, lumpur, tanah, batu dan air. Anak dapat melakukan eksperimen dan eksplorasi dengan menggunakan bahan alam (Isenberg & Jalongo dalam Fauziah, 2013). Anak secara tidak langsung akan mengenal benda-benda atau bahan-bahan yang ada disekitarnya

Batasan dalam penelitian ini yaitu hanya menggunakan permainan dengan bahan alam yang berasal dari tanaman. Bahan alam yang terdiri dari tanaman meliputi daun, batang, ranting, biji, buah dan bunga. Alasan peneliti memilih bahan alam jenis tanaman karena bahan alam yang berasal dari tanaman lebih mudah ditemukan disekitar anak dan tidak memerlukan biaya yang tinggi dalam proses pemerolehannya. Selain itu, bahan alam jenis tanaman sering dijumpai oleh anak baik itu di lingkungan rumah maupun sekolah sehingga dapat menunjang proses eksplorasi anak untuk membuat hasil karya sesuai dengan imajinasinya.

Penggunaan media bahan alam untuk digunakan sebagai media peningkatan kreativitas bukan tanpa alasan. Ada berbagai keunggulan yang didapatkan dari media bahan alam, diantaranya yaitu tidak mengeluarkan biaya yang mahal, bahkan tidak mengeluarkan biaya sama sekali. Selain itu bahan-bahan yang dibutuhkan mudah didapat. Penggunaan media ini mendukung anak memulai belajar,

menstimulasi imajinasi, mudah untuk mengingat tentang pengalaman yang bermakna dan membangun komunikasi (Isenberg & Jalongo dalam Fauziah, 2013).

Beberapa penelitian yang relevan dalam penelitian ini antara lain yaitu hasil penelitian Devi (2014), yang berjudul “Peningkatan Kreativitas Melalui Kegiatan Kolase Pada Anak Kelompok B2”, menunjukkan bahwa kegiatan kolase menggunakan bahan alam memberikan kesempatan pada anak untuk mengekspresikan kreativitasnya. Persamaan penelitian di atas dengan peneliti yaitu, meningkatkan kreativitas anak usia dini. Sedangkan perbedaan penelitiannya yaitu penelitian di atas membandingkan metode pembelajaran dengan menggunakan kolase sementara peneliti dengan permainan bahan alam.

Selanjutnya hasil penelitian Ramadhan (2018), yang berjudul “Pengaruh Aktivitas Bermain Menggunakan Bahan Alam Terhadap Kemampuan Mengklasifikasi Benda Pada Anak Usia 5-6 Tahun”. Menunjukkan bahwa bermain menggunakan media alam sekitar dapat meningkatkan kemampuan mengklasifikasikan benda pada anak usia dini yang terdiri dari aktivitas mencari, memilih, menggunakan, dan membedakan. Persamaan penelitian di atas dengan peneliti yaitu, menggunakan metode permainan bahan alam untuk mencapai keberhasilan aspek perkembangan, sedangkan perbedaan penelitiannya yaitu penelitian di atas mengukur keterampilan siswa dalam mengklasifikasikan benda sementara peneliti keterampilan kreativitas.

Alasan bahan alam dapat menjadi media yang menunjang untuk meningkatkan kreativitas menurut Ramadhan (2018) karena media atau alat peraga yang dihasilkan dari bahan alam untuk kegiatan pembelajaran anak tidak perlu biaya mahal. Selain itu, pemanfaatan media alam sebagai media belajar dapat memberikan pengalaman yang riil kepada anak, pembelajaran menjadi lebih konkrit, dan tidak verbalistik, sehingga anak lebih mudah menyerap pengetahuan, sebab pada masa usia dini anak berada pada masa operasional konkrit, dimana pada masa itu anak lebih banyak menyerap pengetahuan melalui benda-benda nyata seperti media bahan alam tersebut.

Media bahan alam yang digunakan akan merangsang bakat dan potensi yang dimiliki anak. Bahan alam kaya akan mengembangkan potensi anak, diantaranya:

(1) alam bersifat universal dan tidak habis-habis, (2) alam tidak dapat diprediksi, (3) alam sangat berlimpah, (4) alam itu indah, alam hidup dengan suara, (5) alam menciptakan banyak tempat dan, (6) alam dapat menyembuhkan dan mengandung kekayaan makanan yang bergizi (Greenman dalam Fauziah, 2013). Melalui alam, anak akan belajar dengan bermain disekitarnya. Lingkungan alam tidak hanya akan berpengaruh terhadap perkembangan tubuh anak, tetapi memberikan pengalaman bermain yang nyata bagi anak.

Begitu menginspirasinya bahan alam, ada banyak sekali hal yang dapat dihasilkan sesuai imajinasi manusia khususnya anak. Selain itu, dengan menggunakan media bahan alam anak dapat berfikir sendiri untuk dapat mengolah media alam yang sederhana tersebut menjadi sesuatu yang baru yang lebih bermakna serta dapat memecahkan masalah yang hadir dalam kehidupannya kelak.

Pentingnya bahan alam dalam peningkatan kreativitas anak usia dini tidak dapat diragukan lagi. Media bahan alam merupakan benda yang berada paling dekat dengan kehidupan anak. Bahan alam akan selalu ada disekitar anak sehingga anak harus dapat memanfaatkan bahan alam dengan sebaik-baiknya untuk mendukung kehidupan sehari-harinya dengan menciptakan karya-karya baru yang ia dapat dari bahan alam itu sendiri. Setelah anak dapat bekerja dengan media bahan alam, diharapkan akan timbul kesadaran pada anak untuk merawat tumbuhan sebagai sumber belajarnya.

1.2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dari penelitian ini, diantaranya:

- 1.2.1 Bagaimana proses permainan konstruktif menggunakan bahan alam yang dapat menstimuli kreativitas anak usia dini?
- 1.2.2. Bagaimana peningkatan stimulasi kreativitas anak usia dini melalui permainan konstruktif menggunakan bahan alam?

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian dari penelitian ini, diantaranya:

- 1.3.1. Untuk mengidentifikasi cara menstimuli kreativitas anak usia dini melalui proses permainan konstruktif menggunakan bahan alam.

- 1.3.2. Untuk mengetahui peningkatan stimulasi kreativitas anak usia dini setelah diterapkan permainan konstruktif menggunakan bahan alam.

1.4. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian dari penelitian ini, diantaranya:

1.4.1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk:

- 1.4.1.1. Memberikan sumbangan pemikiran bahwa permainan bahan alam dapat meningkatkan kreativitas anak dalam menciptakan suatu karya. Hal ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Lev Vygotskyv dalam Nurhidayati (2017) yang menjelaskan bahwa anak-anak hanya dapat belajar dengan cara terlibat langsung dalam aktivitas-aktivitas bermakna dengan orang-orang yang lebih pandai.
- 1.4.1.2. Memberikan sumbangan pemikiran dalam membuat inovasi untuk menggunakan bahan alam sebagai media dalam pemecahan masalah. Dalam hal kreativitas, sesuai dengan teori kognitif bahwa anak dapat menghasilkan karya atau ide sesuai dengan tahapan perkembangannya. Menurut Piaget dalam Ibda (2015) Perkembangan kognitif dimulai dari proses-proses berpikir secara konkrit sampai dengan yang lebih tinggi yaitu konsep-konsep abstrak dan logis.
- 1.4.1.3. Sebagai pijakan dan referensi pada penelitian-penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan peningkatan kreativitas pada anak usia dini serta menjadi bahan kajian lebih lanjut.

1.4.2. Manfaat Praktis

Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai berikut:

1.4.2.1. Bagi anak

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kreativitas pada anak, sehingga dapat memfasilitasi perkembangan anak dalam proses belajar yang akan mengasah keterampilan anak untuk terbiasa berlaku kreatif.

1.4.2.2. Bagi guru

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan dalam meningkatkan strategi dan metode pembelajaran. Dengan mengetahui variasi pembelajaran yang dapat dilakukan, guru dapat menentukan kegiatan yang sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan anak.

1.4.2.3. Bagi peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan ilmu pengetahuan dengan cara terjun langsung ke lapangan dan mendapatkan pengalaman yang dapat meningkatkan kemampuan meneliti serta pengetahuan mengenai bidang yang dikaji dalam penelitian ini.