

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam kehidupan manusia, pendidikan merupakan salah satu faktor penting dalam meningkatkan kedudukan dan perannya dalam kehidupan dunia dan akherat kelak, melalui pendidikan manusia memperoleh pengetahuan dan keterampilan serta melalui pendidikan manusia memperoleh wawasan baru yang akan membentuk dan meningkatkan harkat dan martabat mereka baik sebagai pribadi maupun sebagai anggota masyarakat. Pendidikan dalam kehidupan manusia diarahkan pada perubahan yang menyangkut pada aspek pengetahuan maupun sikap manusia. Adapun arah tujuan Pendidikan Nasional No: 20 Tahun 2003 menyebutkan bahwa :

Pendidikan nasional bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggungjawab.

Manusia tidak pernah statis, semenjak pembuahan hingga kematian selalu terjadi perubahan baik dalam kemampuan fisik maupun psikologis. Dengan kata lain organisme yang matang selalu mengalami perubahan yang progresif sebagai tanggapan terhadap kondisi yang bersifat pengalaman dan perubahan. Perubahan itu mengakibatkan jaringan interaksi yang majemuk. (Hurlock, 1996).

Perubahan dalam perkembangan bertujuan untuk memungkinkan orang menyesuaikan diri dengan lingkungan dimana ia hidup, untuk mencapai tujuan tersebut manusia harus melakukan aktualisasi diri.

Fakta yang sangat penting dalam perkembangan adalah bahwa dasar-dasar permulaan adalah sikap kritis. Sikap, kebiasaan dan pola perilaku yang dibentuk selama tahun-tahun pertama sangat menentukan seberapa jauh individu-individu berhasil menyesuaikan diri dalam kehidupan ketika mereka bertambah tua. Kenyataan tersebut menyiratkan betapa pentingnya dasar-dasar yang diberikan orang tua pada anaknya pada masa kanak-kanak. Karena dasar-dasar inilah akan membentuk kepribadian yang di bawa sampai masa tua.

Pendidikan pada hakikatnya bertujuan untuk mengembangkan potensi anak seoptimal mungkin sesuai dengan bakat dan kemampuannya. Usaha untuk mengembangkan potensi itu harus didukung oleh lingkungan yang kondusif sehingga anak dapat mengaktualisasikan dirinya sesuai dengan kebutuhan pribadinya. Setiap anak mempunyai bakat dan kemampuan yang berbeda sehingga kebutuhan akan pendidikanpun berbeda pula. Membina, mengembangkan, serta meningkatkan bakat dan kemampuan anak merupakan tanggung jawab pendidikan. Pendidikan merupakan proses sosial yang tidak dapat terjadi tanpa interaksi antar pribadi (Yudha & Rudiyanto, 2005:6).

Tidak dapat dipungkiri pada kesempatan pertama bagi anak untuk mengenal dunia sosialnya adalah dalam keluarga. Di dalam keluarga anak untuk pertama kalinya mengenal aturan tentang apa yang baik dan tidak baik. Oleh karena itu orang

tua harus bisa memberikan pendidikan dasar yang baik pada anak agar nantinya bisa berkembang dengan baik.

Pendidikan yang diberikan pada anak sejak usia dini memiliki kontribusi besar terhadap pengembangan kualitas sumber daya manusia pada saat dewasanya, karena masa ini disebut *golden age* atau masa emas. Pada masa ini stimulasi sangat penting untuk mengoptimalkan fungsi fungsi organ tubuh sehingga peran pendidikan anak usia dini merangsang kemampuan tumbuh kembang pada saat yang tepat. (Dinas Pendidikan Anak Usia Dini, 2003).

Banyak penelitian longitudinal yang dilakukan oleh beberapa ahli yang menunjukkan bahwa kesiapan sekolah dan kesuksesan akademik permulaan banyak ditentukan oleh perkembangan emosi dan sosial anak. Mereka yang mempunyai kesulitan untuk berinteraksi dengan lingkungan sosial cenderung kurang berhasil pada lingkungan sekolahnya. (Juniati 2006: 3).

Anak adalah makhluk sosial dan memiliki potensi sosial yang dibawanya sejak lahir. Dengan potensi itu anak sudah mulai menunjukkan keinginannya untuk berhubungan dengan orang lain. Memasuki usia prasekolah anak mulai mengenal lingkungan baru yang keberadaannya jauh lebih kompleks dibandingkan dengan lingkungan keluarga. Ini artinya faktor yang mendasar dalam perkembangan dan pendidikan anak yang terpenting adalah lingkungan keluarga.

Dunia anak adalah dunia bermain, karena bermain bagi anak adalah bekerja. Dengan bermain anak dapat mengeksplorasi lingkungan dan membangun sendiri pengetahuannya. Aktifitas bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan,

sehingga dapat menimbulkan kepuasan pada anak ketika melakukan kegiatan bermain. Jenis bermain yang disukai anak adalah bermain khayal, permainan games, bermain musik, bermain konstruktif. Noeng Muhadjir (2001:111) mengatakan :

Tinjauan berbagai segi membuktikan bahwa manusia dalam hidupnya memang dituntut untuk mengembangkan kreatifitasnya. Pengembangan kreatifitas penting dimulai sejak dini, sebab usia tersebut merupakan langkah awal kehidupan seorang serta agar potensi anak dapat tersalurkan.

Kreatifitas begitu bermakna dalam hidup perlu dipupuk sejak dini, dikarenakan : Pertama, karena dengan berkreasi orang dapat mewujudkan atau mengaktualisasikan dirinya dan aktualisasi merupakan kebutuhan pokok pada tingkat tinggi dalam hidup manusia. Kedua, kreatifitas atau berpikir kreatif sebagai kemampuan untuk melihat bermacam macam kemungkinan penyelesaiannya terhadap suatu masalah. Ketiga, bersibuk diri secara kreatif tidak hanya bermanfaat bagi diri pribadi dan lingkungan tapi juga memberikan kepuasan kepada individu. Keempat, kreativitaslah yang memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya.

Jika kreatif anak dapat berkembang dengan baik maka anak di kemudian hari setelah dewasa akan memiliki kemampuan, keterampilan, dan profesi yang baik bahkan luar biasa. Kemampuan tersebut dapat berkembang jika didukung dengan lingkungan yang kondusif, yaitu lingkungan yang dapat mendorong berkembangnya kreativitas anak. Proses perkembangan kreativitas anak tidak terlepas dari peranan orang tua, dimana orang tua adalah orang yang pertama yang dikenali si anak dari lahir. Kreativitas anak dirangsang dan di eksplorasi melalui kegiatan belajar sambil bermain merupakan sifat alami anak, hubungan interaksi antara orang tua dengan

anaknyanya. Melalui bermain anak belajar menghadapi tantangan dan menemukan minat dan bakat anak dengan bantuan bimbingan dan arahan dari orang tuanya.

Kreativitas tumbuh dari adanya rasa ingin tahu yang amat besar pada masa kanak-kanak. Seseorang ingin tahu apa yang dilihatnya. Mereka melontarkan pertanyaan-pertanyaan yang orisinal, sebagian dari mereka bahkan memperoleh jawaban dengan melakukan eksplorasi langsung ke tujuan. Apa yang dilakukan manusia ini adalah bukti kreativitas manusia. (H. F. Nashori dan Nuckaram, 2002: 36).

Dalam hal ini akan dipaparkan mengenai permainan tradisional anak, dimana permainan tradisional memberikan alternatif yang kaya dengan nilai budaya (culture), dan bahkan mungkin saat ini sudah hampir punah jika tidak dipelihara dan dikembangkan. Sama seperti halnya bahasa sunda yang kini sudah banyak ditinggalkan oleh masyarakatnya. Permainan tradisional telah menjadi barang yang sangat langka. Padahal jika kita analisis terdapat sejumlah permainan tradisional yang memberikan peran terhadap pengembangan potensi anak seperti perkembangan motorik kasar, motorik halus, sosial, kognitif serta aspek perkembangan lainnya. Tientje (2004) menyatakan bahwa permainan tradisional yang ada sebagian permainan mirip dengan olah raga yakni memiliki aturan main, permainan ini juga mampu memberi kesenangan, relaksasi, kegembiraan dan tantangan.

Interaksi yang terjadi pada saat anak melakukan permainan tradisional memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kreatifitas, kemampuan sosial, bahasa dan emosi. Ini mengindikasikan bahwa permainan tradisional memiliki

peranan dalam mengembangkan kreativitas anak, terlebih lagi jika dalam hal ini orang tua berpartisipasi dalam menanamkan permainan tradisional itu sendiri terhadap anak. Beberapa contoh permainan tradisional yang sering dilakukan oleh anak usia dini adalah “*anyang-anyangan*” atau main rumah-rumahan. Permainan ini merupakan kegiatan bermain peran. Anak-anak berperan sebagai bapak, ibu dan anak-anaknya atau tokoh lain yang diciptakan sendiri oleh mereka. Aktivitas yang dilakukan dibuat sendiri dengan lakon yang berbeda-beda. Kegiatan ini senada dengan yang disampaikan oleh Sawyer (Bergen, 2001) yang mengemukakan bahwa:

Rather than following a script, much of preschool children's pretend play involved improvisational exchanges. He also found that these strategies were more successful when they were implicitly included in the play scenario rather than when children stopped the play to make explicit suggestions.

Permainan tradisional diyakini akan memberikan dampak yang lebih baik bagi pengembangan potensi anak, permainan tradisional memberi kesempatan anak untuk berkreasi atau kreatif dalam memainkan permainan tradisional. Hal ini diperkuat oleh Bordova dan Leong (2003) bahwa *now a days young children spend less time playing with their peers and more time playing alone, graduating from educational toys to video and computer game*. Mengeksplorasi, menggali kekayaan budaya dengan mengumpulkan jenis jenis permainan tradisional serta melakukan analisa tentang potensi apa yang bisa dikembangkan pada saat mereka mengikuti permainan tersebut. Dalam hal ini menjadi suatu tantangan bagi peneliti. Contoh di atas anyang anyangan merupakan salah satu contoh permainan tradisional. Beberapa

diantaranya lagi adalah Congkak, Gatrik, Sonlah, Beklen, Loncat Tinggi, Galah Asin, Ucing ucingan, dan lain sebagainya.

Permainan tradisional Jawa Barat merupakan suatu aktifitas permainan (*kaulinan budak*) yang tumbuh dan berkembang dari Jawa Barat, yang sarat dengan nilai nilai budaya dan tata nilai kehidupan masyarakat sunda dan diajarkan secara turun temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya.(Atmadibrata, 1981). Melalui permainan tradisional ini, anak-anak usia dini dinilai akan mampu mengembangkan potensi dan kreativitas yang dimilikinya, mampu memperoleh pengalaman yang berguna dan bermakna, mampu membina hubungan antar sesama teman, meningkatkan perbendaharaan kata, serta mampu menyalurkan perasaan-perasaan yang tertekan dengan tetap melestarikan dan mencintai budaya bangsa sendiri.

Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini memfokuskan pada penelaahan pada fungsi dan peran orang tua dalam menanamkan permainan tradisional pada anak dengan bertujuan untuk mengembangkan kreativitas anak. Oleh karena itu, penulis menentukan judul penelitian ini yaitu “ Peranan Orang Tua dalam Meningkatkan Kreativitas Anak melalui Permainan Tradisional (studi kasus pada keluarga Rt.01/06 Kp Pasapen Desa Bantargadung Kec. Bantargadung Kabupaten Sukabumi Jawa Barat).

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis mengidentifikasi permasalahan permasalahan sebagai berikut:

1. Anak berorientasi pada permainan elektronik yang berdampak positif dan negatif
2. Orang tua yang memiliki sifat praktis dalam memberikan alat permainan sehingga anak lebih memilih alat permainan elektronik dari pada permainan tradisional
3. Semakin jarang anak-anak yang menggunakan permainan tradisional dikarenakan adanya alat permainan yang bersifat praktis yaitu permainan elektronik.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, penulis merumuskan masalah pokok dalam penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana upaya orang tua dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini melalui permainan tradisional ?
2. Jenis permainan apa saja untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini melalui permainan tradisional ?
3. Bagaimana bentuk kreativitas anak usia dini dengan diterapkannya permainan tradisional ?
4. Faktor apa saja yang menjadi pendorong dan penghambat dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini melalui permainan tradisional ?

D. Pertanyaan Penelitian

Untuk lebih mempermudah dalam mengkaji, mengarahkan dan mengulas masalah, penulis akan menguraikan masalah dalam pertanyaan penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana upaya orang tua dalam meningkatkan kreatifitas anak usia dini melalui permainan tradisional ?
2. Jenis permainan apa saja yang paling sering digunakan anak usia dini untuk meningkatkan kreatifitasnya melalui permainan tradisional ?
3. Bagaimana bentuk peningkatan kreatifitas anak usia dini melalui permainan tradisional ?
4. Faktor apa saja yang menjadi pendorong dan penghambat dalam meningkatkan kreatifitas anak usia dini melalui permainan tradisional ?

E. Tujuan Penelitian

Yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui upaya orang tua dalam meningkatkan kreatifitas anak usia dini melalui permainan tradisional.
2. Untuk mengetahui jenis permainan yang paling sering digunakan anak usia dini untuk meningkatkan kreatifitasnya melalui permainan tradisional.
3. Untuk mengetahui bentuk peningkatan kreatifitas anak usia dini melalui permainan tradisional
4. Untuk mengetahui faktor yang menjadi pendorong dan penghambat dalam meningkatkan kreatifitas anak usia dini melalui permainan tradisional.

F. Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan Teoritis

Kegunaan teoritis penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Secara teoritis dapat memberikan gambaran tentang bagaimana peranan orang tua dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini melalui permainan tradisional terhadap perkembangan anak.
- 2) Diharapkan dapat menjadi masukan pengembangan pembelajaran orang tua dalam memberikan pendidikan kepada anak yang efektif dan memberikan stimulasi yang positif guna meningkatkan kreativitas anak dengan diciptakannya interaksi yang berkesinambungan antara anak dengan orang tuanya melalui permainan tradisional

2. Kegunaan Praktis

Kegunaan praktis penelitian ini sebagai berikut.

- 1) Bagi peneliti, kegiatan penelitian ini diharapkan menjadi penunjang untuk melatih kemampuan berpikir dan bersikap ilmiah dalam mencari penjelasan dari peranan orang tua dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini melalui permainan tradisional.
- 2) Diharapkan dapat menjadi dasar rujukan bagi para orang tua dalam membantu mengembangkan kreativitas anak usia dini melalui permainan tradisional.
- 3) Bagi mahasiswa atau masyarakat pada umumnya, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi informasi dan wacana baru serta masukan dalam mendukung kehidupan keluarga yang lebih demokratis dan bertanggung jawab, khususnya di kalangan orang tua.

G. Anggapan Dasar

Anggapan dasar atau postulat merupakan landasan teori yang menjadi titik tolak yang melandasi penelitian yang mencakup syarat dan persyaratan yang dinyatakan terlebih dahulu dan merupakan dasar bagi setiap argumentasi (Suharto, 1989:131). Beberapa anggapan dasar dalam penelitian ini adalah :

1. Fungsi dari pendidikan keluarga menempati posisi utama karena pendidikan dilaksanakan dalam keluarga oleh orang tua terhadap anak anaknya sebagai suatu upaya penyesuaian situasi, kondisi, dan fasilitas yang dapat memberikan pengalaman belajar bagi anak untuk persiapan masa depan. (M.I Soelaeman, 1994).
2. Orang tua mempunyai peranan serta tugas dan tanggung jawab sebagai pendidik sehingga melahirkan pola komunikasi khusus diantara mereka sendiri maupun dalam hubungan dengan putra putrinya. (M.I Soelaeman, 1994:70).
3. Alam keluarga merupakan alam pendidikan yang permulaan, pertamakalinya orang tua yang berkedudukan sebagai guru, penuntun, sebagai pengajar, dan pemimpin pekerjaan/pemberi contoh berperan sangat signifikan terhadap anak anaknya. (Ki Hajar Dewantara dalam Ahmad Hufadz, 2000 : 69).
4. Melalui bermain anak akan dapat memuaskan tuntutan dan kepuasan perkembangan perkembangan dimensi motorik, kognitif, kreativitas, bahasa, emosi, sosial, nilai, dan sikap hidup. Melalui kegiatan bermain anak dapat mengembangkan kreativitasnya. (Moeslichatoen, 1999:32).

5. Permainan tradisional merupakan salah satu permainan yang dapat dipergunakan dalam play therapy. Play therapy digunakan sebagai bentuk yang dikembangkan lewat komunikasi non verbal untuk mengatasi konflik yang dihadapi anak. (Berlin, 2001:109).

H. Definisi Operasional

Agar terjalin kesatuan pemikiran, akan dijelaskan beberapa istilah yang tertera dalam judul dan fokus penelitian sebagai berikut :

1. Peranan (role) adalah suatu pola tingkah laku yang dianggap harus dilakukan seseorang untuk memantapkan kedudukannya. (M.I Soelaeman, 1994:121). Adapun yang dimaksud peranan dalam penelitian ini yaitu orang tua.
2. Kreatifitas merupakan kemampuan anak menciptakan gagasan baru yang asli dan imajinatif dan juga kemampuan mengadaptasi gagasan baru dengan gagasan yang sudah dimiliki. (Gordon dan Brown dalam Moeschalitoen, 2004:19). Kreatifitas dalam penelitian ini yaitu sikap, gagasan, dan karya. Serta perilaku, imajinasi, keterampilan sosial, dan perbuatan yang kreatif yang ditimbulkan oleh anak.
3. Anak sejak dini adalah keturunan kedua, buah hati anggota keluarga. (Mohamad Ali 1979 : 10). Anak yang dimaksud dalam penelitian ini adalah anak usia dini 0 sampai 6 tahun.
4. Permainan adalah suatu kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri. (Santrock, 1995). Permainan dalam penelitian ini adalah permainan tradisional.

5. Permainan tradisional adalah suatu permainan (*kaulinan budak*) yang sarat dengan nilai-nilai budaya dan tata nilai kehidupan masyarakat dan diajarkan secara turun temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya. Yang dimaksud permainan tradisional dalam penelitian ini antara lain permainan tradisional ucing sumput, sonlah/sondah, congkak, oray-orayan, mi..mi..mi.

I. Subjek Penelitian

Berdasarkan judul penelitian mengenai “Peranan Orang Tua Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional”, subjek yang akan diteliti adalah 3 keluarga (Orang tua yang mempunyai anak usia dini) di Kampung Pasapen RT. 01 RW 06 Desa Bantargadung Kecamatan Bantargadung Kabupaten Sukabumi Jawa Barat, khususnya mengenai peranan orang tua dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini melalui permainan tradisional. Permainan tradisional yang digunakan dalam penelitian ini adalah sonlah/sondah, ucing sumput, congkak, oray-orayan, dan mi..mi..mi.

J. Metode Penelitian

Metode yang akan digunakan pada penelitian ini adalah metode kualitatif. Sudjana dan Ibrahim (1989: 195) menyebutkan bahwa metode kualitatif sering digunakan untuk menghasilkan *Grounded Theory* yaitu teori yang timbul dari data bukan dari suatu hipotesis seperti dalam metode kuantitatif. Oleh karena itu penelitian kualitatif bersifat *Generating Theory*. Bogdan dan Tylor (Atmadinata, 2005: 55) mengungkapkan bahwa metode kualitatif sebagai prosedur penelitian yang

menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati.

Metode penelitian kualitatif sebagai metode ilmiah sering digunakan dan dilaksanakan oleh peneliti dalam bidang ilmu sosial seperti sosiologi, antropologi, dan sejumlah penelitian perilaku lainnya termasuk dalam ilmu pendidikan. Lebih tegas Creswell (Wiriaatmadja, 2006: 8) menjabarkan bahwa penelitian kualitatif adalah sebuah proses inkuiri yang menyelidiki masalah-masalah sosial dan kemanusiaan. Dalam Penelitian kualitatif peneliti berkomunikasi secara langsung dengan subyek yang diteliti serta dapat mengamati mereka sejak awal sampai akhir proses penelitian. Adapun ciri-ciri penelitian kualitatif menurut Wiriaatmadja (2006: 10-11) adalah sebagai berikut :1). Menggunakan lingkungan alamiah tempat kejadian dan perilaku manusia berlangsung sebagai sumber data, 2). Peneliti adalah instrumen utama penelitian, 3). Data yang dihasilkan sifatnya deskriptif, 4). Fokus diarahkan kepada persepsi dan pengalaman partisipan 5). Proses sama pentingnya dengan produk.

Berdasarkan ungkapan di atas, data yang diperoleh dari penelitian kualitatif seperti hasil pengamatan (observasi), hasil wawancara, dokumentasi, dan catatan lapangan.

1. Teknik Pengumpulan Data

Dalam kegiatan penelitian, diperlukan data-data atau informasi yang berkaitan dengan masalah yang diteliti. Adapun teknik pengumpulan data yang dipakai adalah observasi, wawancara, studi dokumentasi, dan studi kepustakaan.

2. Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian ini pada masyarakat (3 keluarga) yang bertempat di Kampung Pasapen RT 01/06 Desa Bantargadung Kecamatan Bantargadung Kabupaten Sukabumi Jawa Barat. Waktu penelitian selama 6 bulan.

K. Sistematika Penulisan

Sebagai kerangka dalam penelitian maka sistematika penulisan disusun sebagai berikut :

BAB I Pendahuluan, membahas tentang Latar Belakang Masalah, Identifikasi Masalah, Rumusan Masalah, Pertanyaan Penelitian, Tujuan Penelitian, Kegunaan Penelitian, Anggapan Dasar, Definisi Operasional, Subjek Penelitian, metode dan Teknik Pengumpulan Data , dan Sistematika Penulisan.

BAB II Tinjauan Teoritis, membahas tentang Konsep PAUD Sebagai Program PLS, Konsep Perkembangan Anak, Konsep Pendidikan Keluarga, Konsep Kreativitas, Konsep Permainan Tradisional.

BAB III Metodologi Penelitian diantaranya Metode Penelitian, Subjek Penelitian, Teknik Pengumpulan Data, Langkah-langkah Pengumpulan Data, dan Prosedur Pengolahan Data.

BAB IV Pembahasan Hasil Penelitian meliputi Gambaran Umum Lokasi Penelitian, Analisis Hasil Penelitian, Pembahasan Hasil Penelitian.

BAB V Kesimpulan Dan Saran.